2/94 CYBERMEDIA NEU! DAS 16-BIT-VIDEOSPIELE-MAGAZIN öS 45,- / sfr 5,90 / Lit 6500,- / fmk 27,- hfl 7,30 / lfr 140,- / dkr 30,- DM 5,90

MAN!AC

VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE



Soulstar CD – Der "Thunderhawk" Nachfolger



Ground Zero Texas Sony´s Video-Thriller

Konami´s Castlevania

Eternal Champions

Winter Olympics

MORTAL KOMBAT 2

DIE RÜCKKEHR DER KNOCHENBRECHER

STARWING 2 & CO.

FUTURE SHOCK

NEUE SPIELE & GEHEIMPROJEKTE FÜR MEGA CD, SEGA SATURN UND 3DO

Seid bereit für totale Action und mächtige Feuer-Power!

Rein in den Turrican-Kampfanzug und Feuer frei. Super Turrican ist da. Kämpft Euch durch vier völlig unterschiedliche Welten und je 13 beinharte Levels, in denen es von Gegnern nur so wimmelt. High-Tech-Terror in donnerndem Sound von **Chris Hülsbeck**.



Und das sagen die Spiele-Tester:



„... das Jump'n'Shoot Spiel des Jahres ..." (**Mega Fun** 8/93)



„... Hat durchaus das Zeug, auch auf Super NES zu einem Kultspiel zu werden ..." (**Total** 8/93)
„Fazit 2+" (**Total** 11/93)



„Gut." (**Video Games** 9/93)

MAN!AC

„Mit Tempo 200 durch Alien-Welten: Hardcore Action mit astreiner Technik und 'ner Menge Special-FX." (**Maniac** 12/93)

Die Spaßgarantie

Super Turrican hat den **LAGUNA Spaßgarantie-Sticker:** Das heißt: Du kannst das Spiel innerhalb von 4 Wochen nach Kauf umtauschen. Und zwar gegen ein anderes LAGUNA Spiel, ebenfalls mit Spaßgarantie, für das gleiche System.





Maxx, Euer Spaß-Beauftragter meint: „Laserstarke Action"



Hey, Bock auf Mailbox
BBS-Nr. 0 61 07 / 93 02 22

VK&K Frankfurt





Dolby ist ein eingetragenes Warenzeichen der Dolby Laboratories Licensing Corporation

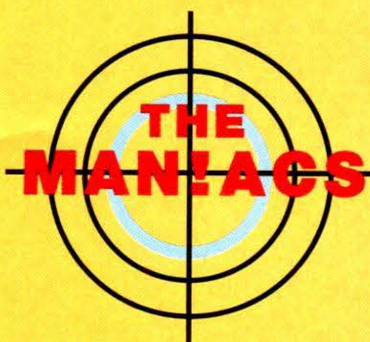
SPANNEND

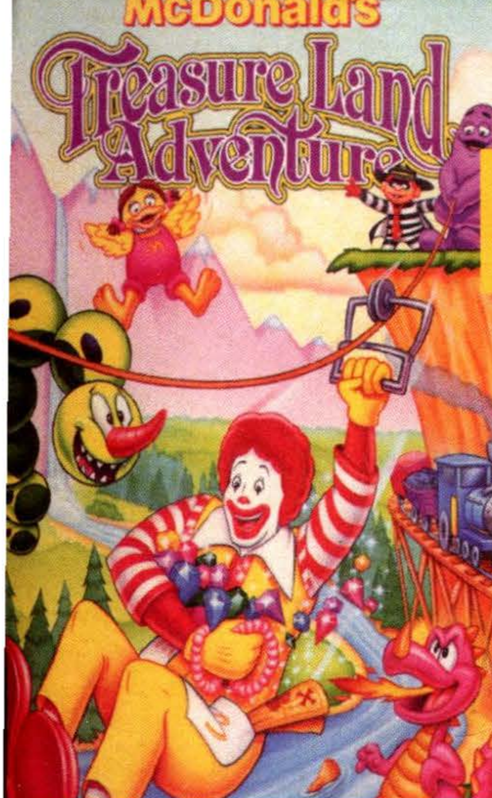
wird das neue Jahr für alle Videospieler und Multimedia-Freaks: Mindestens drei Super-Konsolen renommierter Hersteller werden 1994 in Deutschland erscheinen und Mega Drive und Super Nintendo technisch zur Seite schieben. Die aktuelle Generation an Spielmaschinen reagiert mit Ergänzungen und Aufrüstungen: Fürs Super Nintendo erscheint eine ganze Reihe von Cartridges mit SFX-Chip, fürs Mega Drive eine Lawine an CD-Titeln in verbesserter Live-Video-Qualität. Auch die MPEG-Ergänzung für das CD-I, in England bereits erschienen, hierzulande im Frühjahr zu haben, verspricht eine ganze Menge Grafik-gewaltige Spiele.


Von Sony, für Sega: Die Alien-Jagd "Ground Zero Texas" kommt auf zwei CDs.


Surrealistisches aus Frankreich: Infogrames "Kether" beehrt exklusiv das CD-I.

Nachdem 3DO und Jaguar in den USA ausgeliefert wurden und die technischen Daten der Konkurrenten von Sony, Sega & Co durchgesickert sind, war auch unter den MAN!ACs die Verwirrung groß. Um Euch den Weg in die Spielezukunft zu weisen, haben wir uns mit Entwicklungsleitern, Industrievertretern und Designern unterhalten. Zwei Interviews findet Ihr im vierzehnseitigen Zukunfts-Special, Aussagen anderer Branchenkenner werden zitiert oder sind bereits in unsere Blickweise eingebaut. Umsteigen oder noch warten – lest die richtige Fachzeitung, und Ihr erhaltet auch 1994 unparteiische Information und kritische Berichte – damit Ihr auch im 32-Bit-Zeitalter den Durchblick nicht verliert.





27 Im neuen Spiel der "Gunstar"-Erfinder Treasure spielt Ronald Mc Donald die Hauptrolle.



8 Exklusiv in dieser MAN!AC: Wir haben den "Mortal Kombat 2"-Automaten vorab probegespielt.



68 Talk mit Starwing-Erfinder Jez San: Neben "Starwing 2" werkelt er an "Creature Shock" (Bild oben).

MAN!AC

NEWS

RUBRIKEN

LAST RESORT

FEATURES



PRESENTS

TESTS

MORTAL K

Gewalt pur: Midway schickt den Nachfolger von "Mortal Kombat" in den Kampf gegen "Super Street Fighter 2". Kann sich das blutige Gemetzel mit Capcoms Elite-Prügelei messen?









Für Vor 500 Jahren herrscht Shang Tsung über die Erde: Mit seinen übermenschlichen Fähigkeiten und der Hilfe seines Leib-Dämons Goro unterwirft er den Planeten und stürzt ihn in eine chaotische, allein von ihm beherrschte Existenz. Doch sieben tapfere Kämpfer haben etwas dagegen einzuwenden und fordern Shang Tsung im Shaolin-Wettkampf zum Duell. Neben Liu Kang, dem karategestählten Chinesen und Johnny Cage, einem kräftigen US-Boxer auch Kano, eine gefährliche Kreuzung aus Mensch und Maschine. Außerdem prügeln sich die blonde Sonya Blade, der elektrische Rayden sowie die Zombies Sub-Zero und Scorpion miteinander, um schließlich gegen Goro und Shang Tsung anzutreten. Einem der Kämpfer gelingt es, Shang zu besiegen. Der muß sich jetzt vor seinem Meister Shao Kahn rechtfertigen: Mit bebender Stimme bettelt er um eine zweite Chance. Shao jedoch zeigt wenig Mitleid, bis Shang Tsung einen "todsicheren" Plan vorschlägt: Er will die Helden in eine geheimnisvolle, metaphysische Welt locken, wo sie sich seinem Meister Shao Kahn selbst stellen müssen.



Goros Halbbruder erwartet Euch vor der entscheidenden Begegnung mit Bösewicht Shao Kahn

Die Geschichte von "Mortal Kombat 2" spielt 500 Jahre (entspricht in der Automaten-Branche einem Hallenjahr) nach dem ersten Zusammentreffen der Kämpfer mit Shang Tsung. Der mächtige Fürst hat sich aufgerappelt und trotz der Abreibung vor fünf Jahrhunderten nichts dazu gelernt: Erneut will er die Welt unterwerfen und alle Rechtschaffenen ins Jenseits schicken. Wagten es bei "Mortal Kombat" nur sieben Kämpfer, dem gefährlichen Knilch Einhalt zu gebieten, stehen diesmal 12 mutige Helden zur Wahl: Neben alten Bekannten – Cage, Sub-Zero, Liu Kang, Scorpion und Rayden –, die neu eingekleidet wurden, schickt Midway sieben frische Sportler in die Arena. Neu sind Reptile, der geheime Kämpfer aus dem ersten Teil, sowie die beiden Ladies Kitana (mit scharfen Fächern bewaffnet) sowie die messerwerfende Millena. Ebenso gefährlich treten Jax, ein schwergewichtiger Catcher, Banaka, aus dessen Armen Klingen wachsen und Kung Lao, der eine messerscharfe Kopfbedeckung über den Bildschirm wirft, auf. Als letzter im Bunde dürft Ihr den Zwillingsbruder von Shang Tsung auswählen, den Ihr in jede andere Spielfigur verwandeln könnt.

Genau wie der erste Teil kann "Mortal Kombat 2" dem Widersacher "Street





Auch beim Nachfolger scheute sich Midway nicht, die Prügelei mit reichliche roter Farbe zu unterlegen. Dank der astreinen Digi-Qualität kommen die herben Kampfszenen noch realistischer 'rüber.

Mortal Kombat 2: Ab 13. September für zuhause

Acclaim hat sich die Umsetzungsrechte schon gesichert und plant "Mortal Kombat 2" für Mega Drive, Super Nintendo, Game Boy und Game Gear am 13. September '94 auszuliefern. Daneben sind 3DO- und Mega-CD-Version in Planung.

KOMBAT II















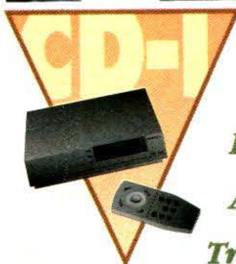




Fighter 2" spielerisch nicht das Wasser reichen. Wer die Specials des Vorgängers nicht kennt, sitzt auf dem Trockenen: Ohne einen knackigen Feuerball von Liu Kang, die Harpune von Scorpion oder den Gefrier-Schuß von Sub-Zero habt Ihr bei den Gegnern der oberen Spielstufen nichts mehr zu melden. Trotzdem fasziniert "Mortal Kombat 2": Was soll's, das es spielerisch nichts bietet? Wen kümmert's, daß die Gegner sich öfters ungestüm über Euch hermachen? Ärgert's denn, daß zum Blocken eine Taste gedrückt werden muß? Was bei den "Mortal Kombat"-Spielen zählt, ist die Grafik, und die ist fantastisch. Dank der aufwendigen Digitalisierungs-Technik, bei der echte Schauspieler vor einer Videokamera agierten und digitalisiert wurden, vermittelt das Spiel einen Realismus, von dem andere Beat'em ups träumen. Die alten Figuren sind in ihren Animationsphasen noch detaillierter, die neuen haben einige fiesen Tricks auf Lager. Selbstverändlich hat Midway auch nicht an roter Farbe gespart: Wenn Ihr richtig zuhaut, splattert das Blut literweise über den Bildschirm. Auch die Finishing-Moves sind mit dabei – vom Enthaupten bis zum bestialischen Herz-rausreißen. Kein schöner Anblick für "ernsthafte" Prügelspieler, doch für die "Mortal Kombat"-Fans genau das Richtige.

Natürlich könnt Ihr auch zu zweit gegeneinander auf die fünf Feuerknöpfe des Automaten einhämmern – mit zwei Buttons wird geschlagen (in die Magengrube und Richtung Kopf), zwei dienen zum treten, mit dem fünften deckt Ihr Kopf oder Körper Eures Kämpfers. *ak*

KETHER



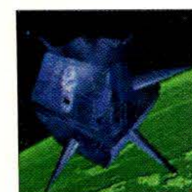
Nach dem voyeuristischen Einblick in den amerikanischen Präsidentschaftswahlkampf wird CD-I-Besitzern nun der Ausblick ins Jahr 3795 gewährt. Erwartet einen Science-fiction-Trip mit sensationellen 3-D-Optiken.

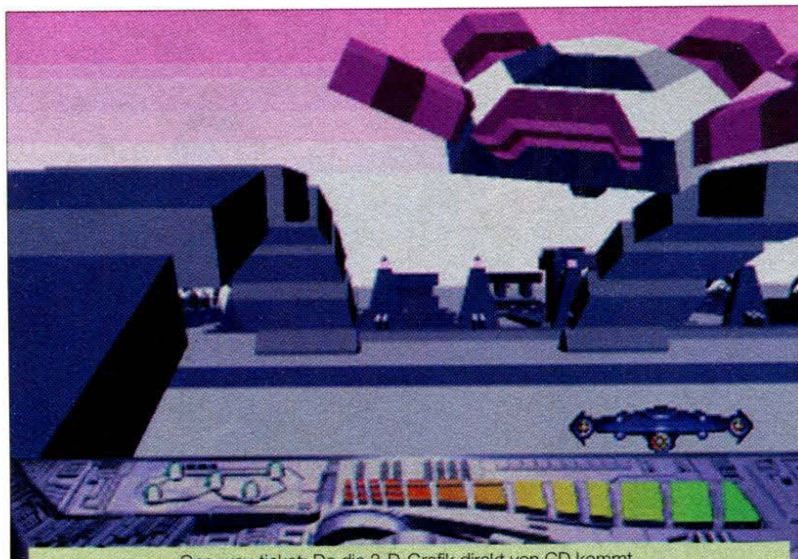








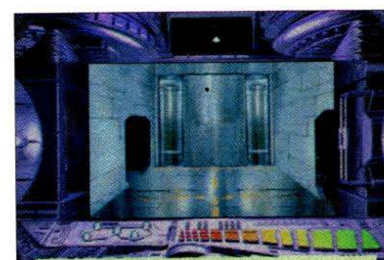




One-way-ticket: Da die 3-D-Grafik direkt von CD kommt, ist die Flugroute definitiv festgelegt. Mit Eurem Raumschiff manövriert Ihr zwar auf dem Bildschirm, ändert den Kurs aber nicht.



Wenn Ihr die grünen Energiepillen streift, wird das Schutzschild Eures Raumjägers reaktiviert.



Je nach Tempel unterscheiden sich die Dungeon-Optiken: Hier wandert Ihr durch marmorierte Labyrinthe.

Frankreich ist nicht nur das Land des Weines und der Comics, auch die Zunft der Spieleentwickler wächst und gedeiht. Coktelvision, Loriciel und Silmarils stehen zwar nicht immer für Spielspaßknüller, legen aber viel Wert auf optische und akustische Reize. Eine der bislang aufwendigsten Produktionen wurde vom örtlichen Marktführer **Infogrames** inszeniert – zunächst exklusiv für CD-I.

"Kether" entführt Euch ins vierte Jahrtausend, der Kampf zwischen Licht und Schatten, Gut und Böse, tobt wie einst im zwanzigsten Jahrhundert. Als moderner Jedi-Ritter Melkhor nehmt Ihr die Suche nach Prinzessin Eta Carene auf, die von Khorks dunklen Streitmächten entführt wurde. Keine Angst, die Story klingt vertraut, das Spiel allerdings weckt kaum Erinnerungen: Es zeigt Optiken aus dem nächsten Jahrzehnt. Die Präsentation von "Kether" steht der von "Voyeur" in keiner Weise nach. Ellenlange Intros, Zwischensequenzen und Cut-Scenes, gepaart mit psychedelischer Musik und deutscher Sprachausgabe faszinieren.

Nach der mehrminütigen audiovisuellen Einführung warten fünf Weltraum-Tempel auf Euren Besuch. Jeder **Tempel** offenbart drei unterschiedliche Aufgaben. Um mit Eurem Raumschiff landen zu können, müßt Ihr zunächst eine Action-Szene überstehen. Optisch erinnert der Geschicklichkeitstest an Segas Mega-CD-Hit "Silpheed". Von CD werden vorberechnete 3-D-Optiken geladen, die sich in atemberaubender Qualität über den Bildschirm bewegen. Sorgte schon "Silpheed" für gerötete Augen, gibt Euch "Kether" den Rest: Ihr passiert einen Asteroidengürtel, düst durch die Straßenzüge einer Zukunftsmetropole und weicht Killer-Satelliten samt feurigen Laser-Salven aus. Allerdings ist die Interaktion des Spielers bei diesem Grafik-Feuerwerk begrenzt. Im Wesentlichen geht es darum, Euren Flieger geschickt zu manövrieren und durch das Berühren von grünen Ener-

In jedem Tempel erlebt Ihr eine 3-D-Action Szene, löst ein Minispielchen und spaziert durch den entsprechenden Dungeon.







Präsentation pur: Nicht nur im Vorspann wird der Spieler mit aufwendigen Bilderserien und deutscher Sprachausgabe verwöhnt…



Die Grafik in den Dungeons sieht zwar gut aus, ist aber nicht sonderlich fließend animiert. Die Monster treten leider nur in zwei Größen auf: "Weit weg" und "bildschirmfüllend".





Nach einer 3-D-Szene und vor dem Eintritt in die Dungeons werdet Ihr von einem Minispiel gefordert: Im Bild sind "Senso" und "Mastermind" zu sehen.



Grafik zum Verlieben: Man weiß zwar nicht immer genau, was die Optiken mit der aktuellen Spielsituation zu tun haben, ist aber nicht minder von deren Qualität fasziniert.



Das größte französische Softwarehaus mischt überall mit: Für Personal Computer entwickelt Infogrames am laufenden Band (zuletzt war man mit dem grafisch imposanten Rollenspiel "Alone in the Dark" in den Charts), fürs Mega Drive ab und zu (von ihnen stammt u.a. "Fantasia") und auch das Super Nintendo wird mit Modulen bedacht (wir erinnern uns an "Asterix").

giepunkten das Schutzschild wieder aufzumöbeln. Ihr könnt nicht beeinflussen, wohin Ihr fliegt, die Route ist aus technischen Gründen vorgegeben.
Anschließend dürft Ihr etwas entspannen: Bevor Ihr in die Dungeons der Tempel eintretet, ist ein Minispielchen à la Senso, Memory oder Mastermind zu lösen. Nach der Ruhepause wird´s wieder hektisch. Ein 3-D-Dungeon, grafisch ansprechend, aber keinesfalls so faszinierend wie die Flugszenen, fordert Konzentration und Kombinationsgabe. Unterwegs lauern Monster, die Ihr zu Staub zerbröselt. Rollenspiel-typische Kampftaktiken sind nicht gefragt: Nur



Die nette Lady plaudert ab und zu mit Euch und gibt Ratschläge für die bevorstehenden Aufgaben.

ballern, das war´s. Netterweise bietet "Kether" Automapping: Eine Karte der Katakomben wird automatisch mitgezeichnet. Der Sinn Eures Irrgangs ist die Suche nach fünf Gegenständen, die Ihr zur Rettung der Prinzessin braucht. Als musikalischer Teppich werden Sphärenklänge und brachiale Sounds gelegt.
"Kether" hat dieselben Probleme bzw. Vorzüge wie "Voyeur". Spielerisch gibt es wenig Aufsehenerrengendes zu entdecken, doch die Kombination aus brillanten Optiken und einer packenden Soundkulisse erzeugt eine Atmosphäre, wie sie andere Spiele bislang vermissen lassen. Die Präsentation ist professionell und spricht auch Personen an, die mit traditionellen Videospielen wenig am Hut haben. Eine Umsetzung fürs Mega-CD liegt nahe, wurde aber von Infogrames bislang nicht angekündigt.
P.S.:Demnächst stellen wir die FMV-Versionen von "7th Guest" und "Microcosm" fürs CD-I vor. *mg*

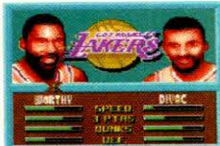


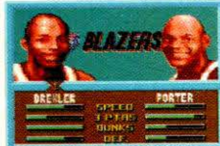
... Aufwendige Zwischensequenzen unterhalten während des gesamten Spiels.

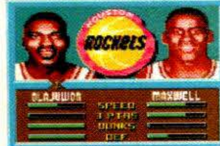
JAM IT!

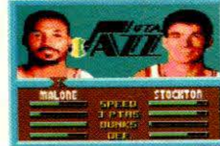
Alley-Oops, Fast Breaks, Slam Dunks: Barkley, Kemp und Pippen dribbeln nun auch auf Eurern Konsolen.

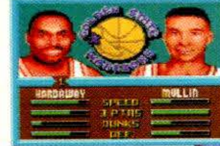












Das Basketball-Fieber grassiert in Old Germany: Wo früher ein paar verschlafene Fans die Bundesliga besuchten, wo vor ein paar Jahren einige die NBA für eine Abteilung des Kreisreferats hielten und ARD-Korrespondent Ben Wett einmal im Jahr das All-Star-Team am Sonntagnachmittag im Dritten präsentieren durfte, hat sich viel verändert. Deutschland ist Europameister, Streetball der Hit, und auch die TV-Sender haben B-Ball für sich entdeckt. Nach dem verblichenen Sportkanal hat im letzten Jahr VOX und inzwischen selbst Mainstream-Privatsender SAT 1 die National Basketball Association entdeckt. Auch die Spieleanbieter springen auf den Zug: Im Frühjahr steht auf allen Systemen ein Slam-Fest an.

NBA Jam

NBA-gestählt geht Acclaim in die nächste Basketball-Runde. Nach den "NBA All-Star Challenge"-Modulen haben die Amerikaner eine Superlizenz eingekauft: Von Midway, dem "Mortal Kombat"-Erfinder, erwarb Acclaim die Umsetzungsrechte an "NBA Jam", dem erfolgreichsten US-Automatenspiel des letzten Jahres.

Im spektakulären Two-on-Two-Wettbewerb kämpft Ihr um die Ligakrone. Jedes der 27 NBA-Teams stellt zwei Superstars, die Ihr mit dem Computer oder einem menschlichen Mitspieler auf das Parkett führt. Für die Phoenix Suns ist die Kombination Dan Majerle und Charles Barkley am Start, die Utah Jazz stürmen mit Aufbaustar John Stockton und Power Forward Karl "Mailman" Malone den Platz.

Damit Signature Moves und Animationen möglichst wenig unter der Adaption zu leiden haben, spendiert Acclaim gleich 16 MBit Modulspeicher. Krachende "In-your-face"-Dunks, unglaubliche Flugeinlagen durch die Zone und Verzweiflungswürfe in letzter Spielsekunde sorgen für Punkte auf Eurem Zähler.

Mit den entsprechenden Adaptern könnt Ihr auf Mega Drive und Super Nintendo gleichzeitig zu viert am Bildschirm um die Wette dunken. Dabei spielt Ihr gegeneinander oder im Team. Sind mal nicht genügend Kumpels im Wohnzimmer vorrätig, übernimmt der Computer die Steuerung des Co-Stars. Ab März stehen die 16-Bit-Module in den Kaufhäusern. Versionen für die Handhelds sind ebenfalls geplant.

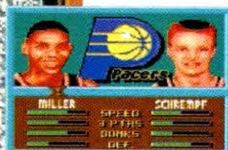

Besonders die Aufbauspieler sind sichere 3-Punkt-Schützen aus der Distanz.


Slam! Stopft Ihr den Ball hart genug durch den Korb, zersplittert die Plexiglasbande.



















Arcade Jam

Der Automat führte monatelang die Liste der kassenträchtigsten US-Arcade-Spiele an. Ein spezieller Custom-Chip sorgt für aufregende Zoomeffekte, eine sogenannte "Jam-Cam" verfolgt die Spieler bei spektakulären Signature-Dunks. Der Turbo-Knopf verhilft zu rasanten Sprints und Anlauf zu Monsterslams.





JAM IT!

Hyperdunk

Denkt man an Konami, sind Sportspiele das Letzte, was dem Videospielfan einfällt. Trotzdem haben die Japaner bereits einige Erfahrung: Für NES und Game Boy erschienen in den letzten Jahren immer wieder Sportmodule, die zwar kaum Klassikerstatus erreichten, aber doch für gepflegte Eishockey-, Fußball-, Tennis- und Golfunterhaltung sorgten. Mit "Hyperdunk – The Playoff Edition" für das Mega Drive soll der bescheidene Ruf aufpoliert werden.
Hier wird weniger Wert auf eine korrekte Simulation gelegt, dafür ist Action Trumpf. Mit großen und sauber animierten Spielfiguren rennt Ihr über den Platz, klaut dem Gegner den Ball oder hebt zu einem furchterregenden Slam Dunk ab. Bei der Gestaltung der Akteure haben sich die Grafiker besondere Mühe gegeben und die Vorbilder aus der NBA genau studiert: Spielmacher sind kleiner als die Center, die Power Forwards bulliger als die treffsicheren Shooting-Guards. Jeder Spieler hat gewisse Ähnlichkeiten mit den Superstars der amerikanischen Profiliga: Erwartet bebrillte Horace-Grant-Doppelgänger oder durchschlagkräftige Charles-Barkley-Clones.
Ihr wählt zwischen 16 Teams, um in einer fiktiven US-Liga um die Meisterschaft zu dunken. Es wird in einer K.O.-Serie gespielt, wobei Ihr zu Beginn dreimal gegen den Kontrahenten gewinnen müßt, um die nächste Runde zu erreichen. Später spielt Ihr gar nach dem Best-of-seven-Modus, für beliebigen Einstieg sorgt ein Paßwortsystem.
Zwölf Spieler stehen pro Team zur Verfügung und können vor und während des Spiels beliebigt ausgewechselt werden. Prunkstück des Moduls wird ein Fünf-Spieler-Modus sein, den Ihr mit einem Sega-Adapter aktiviert.



Playoff bis zum Abwinken: Im Finale spielen die besten Teams die Meisterschaft aus.



Holy Cow! Gegen diesen Dunk ist keine Abwehr der Welt gewachsen.



Ein Spiel mit dem Namen "Hyperdunk" wird auch für den Game Boy veröffentlicht. Außer dem Namen hat es aber mit der Mega-Drive-Version nichts zu tun. Import-Fans kennen das Spiel in der Originalversion als "Double Dribble 5-on-5".



NBA Action & Showdown


Segas "NBA Action" ist der Nachfolger von "David Robinson's Supreme Court Basketball".

Sega und EA Sports lassen sich ebenfalls nicht lumpen: Ihre 16-MBit-Module sind mit Batterie ausgestattet, damit Ihr eine komplette Saison und die Playoffs durchspielen könnt, ohne auf aktualisierte Ligastatistiken zu verzichten. "NBA Action" von Sega protzt zudem mit digitalisiertem Live-Kommentar von NBA-Reporter-Legende Marv Albert.



Die EA-Serie "Irgendwer vs. Irgendwas" wird mit "NBA Showdown" fortgesetzt.

VAMPIR



Zwei unterschiedliche Streiter stehen zur Wahl: John Morris kommt mit der Vampirpeitsche daher, Eric Lecarde zählt auf seinen spitzen Speer.



Konami staubt die Peitsche ab und drischt gnadenlos auf das Mega Drive ein: Graf Dracula bereitet sich auf sein zweites 16-Bit-Abenteuer vor.







Schrecken ohne Ende: Dachten wir nach jedem bestandenen "Castlevania"-Abenteuer, daß der Herr der Finsternis endgültig zu Staub zerfallen sei, wendet er stets einen neuen Auferstehungsritus an. Wir erinnern uns, 1897: Kincy Morris, ein Nachkomme des Belmont-Clans gewinnt den entscheidenden Fight gegen Dracula. In Europa kehrt Ruhe ein – bis 1914 der erste Weltkrieg ausbricht. Eine Verkettung unglücklicher Umstände führt schließlich dazu, daß Dracula von der Vampirbraut Elizabeth Bartley restauriert wird. Zwei Männer, jeder auf eine andere Weise in die Story verwickelt, stellen sich der Herausforderung. Während John Morris traditionsbewußt zur Peitsche greift, vertraut Eric Lecarde seinem Speer. Der "Castlevania"-Fan darf erstmals aus zwei Protagonisten wählen, die er via Joypad befehligt. Beide Waffen werden mit Fundsachen zur vollen Pracht aufgepeppt. Die Konami-Entwickler griffen zu diesem Zweck erneut auf Kerzenhalter zurück, die an den Wänden hängen. Ein gezielter Schlag, und schon purzeln Kristalle, Energiehappen oder Zusatzwaffen. Dabei spielt die Größe der Kerze eine wichtige Rolle: Dicke Wachsfiguren verbergen stets ein Wurfgeschoß, schmalere Doppelleuchter zählen zur Kategorie "Kinder-Überraschung". Neben der Leib- und Magenwaf-





Special-Effects: Im zweiten Level bewegt sich Euch Spiegelbild im Wasser, später rutscht der Kopf von den Schultern einer mächtigen Kristallfigur.

STEP BACK

Während andere Helden auf Axt, Schwert oder Laserwaffen setzen, bevorzugen Dracula-Hunter Simon Belmont & Kollegen die Peitsche – bis heute das Markenzeichen der Spieleserie. Im Lauf der Zeit eigneten sich die Protagonisten zwar neue Talente an, am Grundkonzept von "Action, Peitsche & Kerzenhalter" wurde jedoch selten gerüttelt. In der Historie nicht aufgeführt sind die MSX-Version von 1986, die Arcade-Adaption "Haunted Castle" aus dem Jahr 1988 sowie ein paar mißglückte Umsetzung für Heimcomputer.

1986
CASTLEVANIA

NES Simons erste Bewährungsprobe auf dem NES fügte sich prächtig in die bestehende Palette von hochwertigen Konami-Videospielen ein. Satte 18 Szenarien dauerte der Kampf zwischen Mensch und Monster, keine Spielstufe kam ohne ein paar Dutzend Kerzenhalter aus, hinter denen sich Extras versteckten. Faires Level-Design und versteckte Bonusgegenstände (damals noch eine Seltenheit bei Actionspielen) sprachen für das ausgewogene Actionmodul.

SPIELSPASS: 73%



1987
CASTLEVANIA 2
SIMON'S QUEST

NES Der erste und bislang einzige Ausflug der Belmont-Sippe ins Adventure-Milieu. Simon legt die Peitsche zwar nicht konsequent ab, ist aber meist mit

MIT BISS






Ein Gag am Rande: Die Minotauri reißen den Tempel ein, um Euch mit einer Steinsäule zu attackieren.




Zahnräder, Kolben und Zylinder, wo Ihr Euch bewegt: Eric Lecarde profitiert von seiner langen Lanze.

Die Peitsche dient nicht nur zum Monster-Kloppen, Ihr hakt sie in einer Verankerung ein und schwingt so über Abgründe. Diese Taktik wendet auch "Turrican" in seiner Mega-Drive-Premiere an. Factor 5´s Actionspektakel erscheint im Frühjahr bei Data East.

fe schnappen John und Eric einen Bumerang, eine Axt oder ein Fläschchen Weihwasser auf, die per Knopfdruck eingesetzt werden – vorausgesetzt, Ihr habt zuvor ausreichend viele Kristalle gesammelt. Sie bestimmen die Power der Extrawaffen. Übrigens: Wie schon auf dem Super Nintendo, läßt sich die Peitsche als **Liane** einsetzen.

Wer seine Sega-Konsole konsequent von Dracula-Vasallen befreien will, hat sechs ausgedehnte Levels vor sich. Zunächst tummelt Ihr Euch in Draculas Schloß, wo Standard-Gegner in verschiedenen Variationen warten. Abgeschlossen wird die Spielrunde von einem relativ zahmen Endgegner, der mit mit seinem Speer vor Eurem Gesicht herumfuchtelt.

Härter zur Sache geht´s in Level 2. Hier treffen wir nicht nur die wasserspuckenden Hüpfwesen (aus Castlevania 3 auf dem NES bekannt), sondern werden zudem von Auto-Scrolling gemartert. Wer nicht schnell genug emporklettert (und später wieder runter), ertrinkt im steigenden Wasser.

Im dritten Level führt Euer Weg durch eine antike Stadt, in der Euch mutierte Adler, Minotauri und andere griechische Fabelwesen attackieren. Könnt Ihr sie abhängen, gelangt Ihr in ein Schloß, auf dessen Zinnen eine aufdringliche Riesen-Fledermaus wartet. Anschließend wartet der Technik-Level. John und Eric werden von Zahnrädern malträtiert ("Castlevania"-Insider erinnern sich an frühere Episoden) und streben die Stilllegung dieser ominösen Waffenfabrik an – "The Metal Works" ist kein Kinderspiel. Abgeschlossen wird "Castlevania – The New Generation" auf Schauplätzen in Frankreich und England. Ihr besucht das Palais von Versailles und wagt einen Abstecher nach Whiteby.

WETTBEWERB



In Zusammenarbeit mit Konami verlosen wir 20 "Castlevania"-Soundtrack-Doppel-CDs direkt aus Japan. Wer gewinnen will, schreibt seinen Namen und Adresse auf eine Postkarte und schickt sie an die nebenstehende Adresse. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Viel Glück!

Cybermedia Verlags GmbH
Redaktion MAN!AC
Castlevania
Wallbergstr. 10
86415 Mering

1989
CASTLEVANIA 3
DRACULA´S CURSE



NES Erstmalig kämpft Ihr nicht nur mit einer Spielfigur, im Lauf des Abenteuers gesellen sich drei Kumpane zu Eurer Heldentruppe. Dracula´s Curse ist nicht nur das umfangreichste, sondern definitiv das beste Castlevania fürs NES. Optisch und akustisch holten die Entwickler das Letzte heraus und schufen ein herausragendes Denkmal für postmoderne 8-Bit-Architektur.

SPIELSPASS: 80%

1989
THE CASTLEVANIA ADVENTURE





GB Totz irreführendem Namen war Simons Game-Boy-Debüt von Erfolg gekrönt. Die traditionellen Features (Extra-spendende Kerzenhalter, Geheim-

Plaudern und Kombinieren beschäftigt. Die Mischung aus Action und Abenteuer erinnert konzeptionell an "Zelda", hat aber lange nicht dessen Charme und Spielqualität. "Castlevania"-Fans mögen´s nicht besonders.

SPIELSPASS: 68%

DRACULA X

Donnergrollen auf der PC-Engine: Angelockt vom Blut einer geopferten Jungfrau kehrt Graf Dracula zurück – japanische Spieler stellen sich ihm als peitschenschwingender Vampir-Jäger "Richter" gegenüber.









Das Spiel wird durch Vor-, Zwischen- und Abspänne veredelt.

Wenn Konami ein neues Spiel ankündigt, zuckt der Videospieler systemübergreifend zum Geldbeutel. Für die PC-Engine engagiert sich der "Probotector"-Erfinder und "Turtles"-Lizenznehmer erst seit zwei Jahren - die angebotenen Titel waren durchweg Automatenumsetzungen, pixelgenau der PC-Engine auf dem Leib geschneidert. Das neueste Spiel ist die nach "Snatcher" zweite Konami-Entwicklung exklusiv für die Japano-Konsole: Die Castlevania-Erweiterung "Dracula X" erschien in Fernost im Oktober, noch vor der Mega-Drive-Variante. Die Story (Geisterjagd mit Vampir-Showdown) und der Spielablauf (hüpfen, fighten & entdecken) sind die gleichen wie auf NES, Super Nintendo & Co. Davon abgesehen, ist jedoch alles anders im Lande der Belmonts.

Den genauen Inhalt der Level zu beschreiben, würde die Seiten sprengen. Jeder Spielabschnitt ist anders: Mal wird vertikal, mal horizontal gescrollt, mal fordern Euch Fallen, mal stehen die Duelle mit monströsen Wächtern im Vordergrund. Ihr dürft die Plattform-, Treppen- und Fallengespickten Räumlichkeiten des Vampir-Schlosses auf verschiedene Weise durchqueren, über eine Abkürzung zum Endgegner eilen oder jeden Winkel ganz genau durchstöbern. Castlevania ist ein CD-ROM-Spielfilm, ein Cocktail der überraschenden Wendungen und Einspielungen, unterlegt von einem abwechslungsreichen Soundtrack in gewohnter Konami-Qualität – ein Orgelgepfeife und Mönchsgesinge mit Tempi-Wechseln, jazzigen Bass-Breaks und aufbrausendem Disco-Getöse. Mario kann langsam seine Sachen packen und zur Seite rücken für einen Spielhelden, der brennt und krabbelt, für Sekunden durch den leeren Raum in einen Geheimgang segelt und seine Feinde in den Zeitlupenmodus hexen kann.



Dracula ruft, und die Toten erheben sich aus ihren Gräbern: "Dracula X" für die Duo Engine ist die grafisch und spielerisch schönste Version der Vampir-Saga.



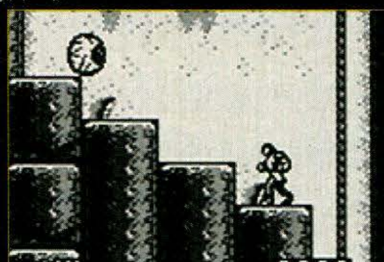
Bei "Dracula X" schlagen die guten Einfälle Purzelbäume. Klar könnt Ihr einen alternativen Ausgang aus dem zweiten Level finden. Schnappt Euch beim Angriff des Riesen-Stiers einfach den versteckten Schlüssel und schleicht durch die Schloßkanalisation bis zu einem goldenen Tor. Habt Ihr keine Schlüssel, müßt Ihr übers Dach 'raus. Dort heult der andere Endgegner gerade den Mond an – der



Vor dem Spiel müßt Ihr den Prolog überleben: Auf Eurer rasenden Kutschenfahrt durch die Gewitternacht geratet Ihr in den Hinterhalt eines Dämonen.

kammern & Peitschenpower) wurden mit frischem Level-Design und einer gehörigen Portion Action gemischt. Anfangs ärgert man sich über die lahme Spielgeschwindigkeit, stellt jedoch fest, daß sie für den Game Boy ideal eingestellt wurde.

SPIELSPASS: 74%



1991 CASTLEVANIA 2: BELMONT'S REVENGE

GB

Paßwörter, Level-Anwahl und jede Menge Ideen: Die Belmonts erleben ihr spannendstes Game-Boy-Abenteuer und empfehlen sich für den Elite-Zirkel "Beste Action-Spiele auf dem Game Boy". Fünf geräumige Schlösser sind zu durchqueren, jedes mit neuen Optiken und spielerischen Gags gefüllt. Unentbehrlich für den engagierten Vampir-Jäger.

SPIELSPASS: 79%





Das oberste Stockwerk des Kirchenlevels: Zu sakralen Orgelklängen schwingen sich die Untoten auf den Helden herab. Geht Richter noch weiter nach links, steht er bald dem knochigen Glöckner der Abtei gegenüber.











Die Monster (oben) sind "normale" Gegner. Sie werden von vierzehn Endgegnern und von Graf Dracula (unten) kommandiert.



Findet Ihr Maria in den Gewölben des zweiten Levels, dürft Ihr mit dem Mädel weiterspielen – sie hat's leichter als Richter.



Imluxuriösem Optionsmenü dürft Ihr sogar eine lehrreiche Vorführung von Endgegner-Duellen anwählen.

Geisterwolf hat zwei verschiedene Zaubersprüche auf Lager, springt Euch als Feurball an die Gurgel und puncht wie Ryu. Selbst die Kämpfe gegen normale Feinde sind teils so spannend wie Chun Li gegen Goro in der dritten Runde. Ja, ja, die Feinde: Einen habe ich ertappt, der keine Lust hat, Euch anzugreifen. Während seine Kumpels auf Euch losflattern, bleibt er im Hintergrund – im wahrsten Sinne des Wortes. Dracula X ist pedantisch sauber produziert und sicher eine der teuersten Konami-Entwicklungen. Während des überragenden Vorspanns hält der Erzähler seine Geisterbeschwörung in glasklarem Hochdeutsch. Wenn man bedenkt, daß andere Firmen Probleme haben, ihre Spielanleitungen einigermaßen ordentlich aus dem Englischen zu übersetzen...

Unter den japanischen Grundtugenden Gründlichkeit, Fleiß und absolute Präzision gärt bei "Dracula X" eine dicke Portion Anarchismus, der in hintergründigen Klamauk und offene Provokation ausartet. Schaut Ihr genau hin, ertappt Ihr die ein oder anderen Statue im Hintergrund, wie sie sich in Position stellt.



Einen Originalitätsabstrich muß ich "Dracula X" dennoch machen: Manche Szenen wirken wie eine Mischung aus Disney und "Ghouls'n'Ghosts", ,wobei sich Konami beim Capcom-Klassiker mindestens ein dutzend Mal bedient. Außerdem fallen die Levels gegen Ende des Spiels etwas ab. Trotzdem erfährt die Turbo Duo durch diese Vampir-CD ein überraschendes Hoch.

Schließlich stimmt auch das Drumherum: Das atmosphärische Intro, der actiongeladene zweite Vorspann und das luxuriöse Optionsmenü. Fazit: Das beste Castlevania, eines der besten PC-Engine-Spiele aller Zeiten und so gut wie jedem 16-Bit-Jump'n'Run überlegen. Allein für diese CD lohnt sich der Kauf der Import-Konsole.

"Dracula X" ist als Japanimport bei ZAPP Games in Mainz, Tel: 06131/230492, erhältlich.

Die NEC-Spielkonsole PC-Engine erschien 1987 als leistungsfähige und handliche Alternative zum Nintendo-Besteller Famicom (NES), wurde schon 1988 mit einem CD-ROM-Laufwerk nachgerüstet und von allen wichtigen Spieleherstellern mit Software versorgt. Leider erschien in Europa weder die Grundeinheit, noch eine der zahlreichen Varianten:



Im Bild seht Ihr die amerikanische "Turbo Duo" mit intergriertem CD-Laufwerk.

1991
Super Castlevania 4



SN **16-Bit-Premiere für den Belmont-Clan: Die Super-Nintendo-Version hält sich zwar an das Konzept der Vorgänger, setzt aber die Tugenden der modernen Konsole geschickt ein. Mode-7-Optiken und ein abgefahrener Soundtrack mit Jazz- und Avantgarde-Anklängen prägen ein gleichermaßen konventionelles, wie faszinierendes Peitschen-Spektakel.**

SPIELSPASS: 82%

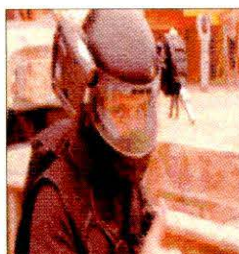
1993
Dracula X

PCE **Castlevanias Sternstunde: Konamis aufwendigste "Castlevania"-Produktion ist leider nur für die japanische PC-Engine erhältlich und begeistert mit spektakulären Vor- und Zwischenspännen, atmosphärischem CD-Soundtrack, atemberaubenden Optiken und genialem Level-Design. Wir hoffen inständig auf eine (noch nicht angekündigte) Mega-CD-Adaption.**



SPIELSPASS: 88%


Die Battlecam ist mit Videokamera, einer Kanone und einem Schutzschild ausgerüstet.





Filmeinspielungen informieren Euch über den Fortgang der Handlung.


Im dritten Level greifen die außerirdischen Sturmtruppen das idyllische El Cadron an.

Die FMV-Spezialisten aus Sillicon Valley sind für alle Live-Video-Spiele auf dem Mega-CD verantwortlich und arbeiten im Moment exklusiv für Sony und Sega

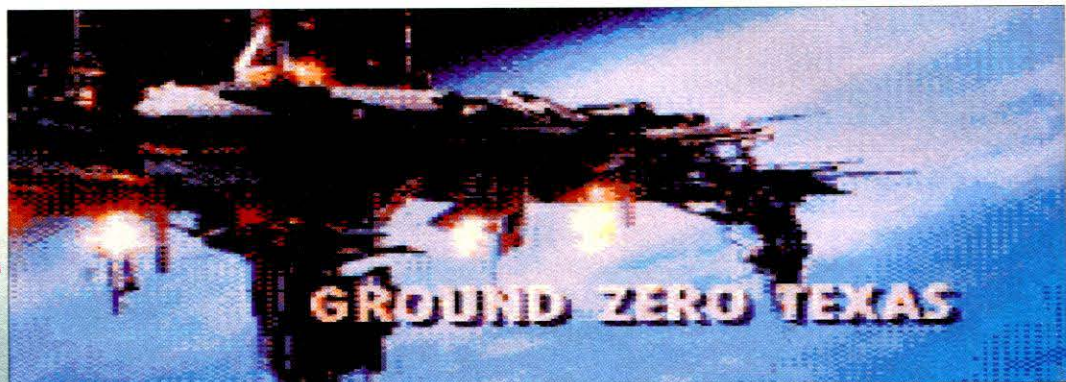


USA. Ihre Produktionen "Night Trap", "Sewer Shark" und die "Make my Video"-Reihe zählen zu den erfolgreichsten Mega-CD-Spielen.

Die Full-Motion-Video-Spezialisten von **Digital Pictures** produzierten für Sony das aufwendigste und teuerste Spiel der Geschichte: "Ground Zero Texas". Für die Regie zum "Interactive Movie" wurde Dwight Little verpflichtet, der für Actionfilme wie "Helloween 4" und "Rapid Fire" verantwortlich ist. Statt Animationskünstlern und Programmierern werkelten zwei Kamerateams, mehrere Dutzend Schauspieler, Special-Effects-Fachleute und eine ganze Kompanie von Stuntleuten an der Produktion, die insgesamt drei Millionen Dollar verschlang.

"Ground Zero Texas" spielt in einem verschlafenen Nest an der mexikanischen Grenze, wo mysteriöse Vorfälle die Bevölkerung beunruhigen: Immer wieder verschwinden Menschen und tauchen seltsam verändert wieder auf. Eine Spezialeinheit der Regierung findet die grausame Wahrheit: Außerirdische haben sich bei El Cadron verschanzt und tarnen sich mit den Körpern ihrer Opfer, um die Menschheit zu infiltrieren. Um weitere Entführungen zu vermeiden, wurden vier bewaffnete Kameras im Ort versteckt, die Ihr bedienen müßt. Im Kontrollraum schaltet Ihr zwischen den Kameras hin und her, beobachtet das Treiben und feuert mit gezielten Schüssen auf die Aliens. Dabei gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder greifen Euch an einem Schauplatz mehrere Außerirdische an, oder Ihr verfolgt eine Szene, in der plötzlich ein Akteur sich als Alien entpuppt.


Erst wenn Ihr die geheime Waffenkammer gefunden habt, könnt Ihr stärkere Geschütze auffahren.



Angriff der Killer-

Echte Schauspieler statt lebloser Sprites: Mit Live-Video, Filmeffekten und Hollywood-Aufwand startet Sony in die Spielezukunft.


Echte Geheimagenten haben immer Zeit für einen schnellen Flirt mit der Kellnerin.


In einer Nebenstory gehen FBI-Agenten auf die Jagd nach Drogendealern.


Leider traut sich der Ortspolizist nicht, bei den Aliens eine Führerscheinkontrolle vorzunehmen.



Die Story ist in drei Levels aufgeteilt: In der ersten Stufe versucht Ihr Entführungen zu verhindern, wehrt Attacken auf die Kameras ab und sammelt Hinweise, um später einen Code zu knacken. Als Gegner greifen Euch Aliens in menschlicher Hülle an, die Ihr aber nicht vernichten, sondern nur kurzzeitig ausschalten könnt. Im zweiten Abschnitt bewegt sich einer Eurer Agenten mit einer Helmkamera durch die Stadt. Habt Ihr den schwer bewachten Tresor der Monster gefunden, könnt Ihr mächtige Waffen aufsammeln, die Ihr im letzten Abschnitt gegen den frontalen Sturmangriff der Außerirdischen ohne Rücksicht auf Verluste einsetzt.

Das Spiel mischt Filmszenen mit reinen Ballersequenzen. Dabei könnt Ihr den Fortgang der Handlung mit guten Trefferquoten beeinflussen und verhindern, daß Euch einige Bewohner und Agenten später als mutierte Aliens in den


Zieht Ihr schneller als das Alien, liegt er bald in der Ecke.

Rücken fallen. Filmtypisch gibt es natürlich auch kleine Nebenhandlungen um Liebe und Drogengeschäfte auf der Doppel-CD, die über 70 Minuten Ballerhandlung bietet. "Ground Zero Texas" soll Anfang Februar auch in Deutschland erscheinen, ein ausführlicher Test erfolgt in der nächsten MAN!AC.



Wer wird sich denn gleich hängen lassen: Arthur hat seine eigene Art, zu besteigen.

-ALIENS

Die Texas-Produktion

Digital Pictures gibt Informationen über die Produktion des Full-Motion-Video-Spiels "Ground Zero Texas".

Die Dreharbeiten fanden 1993 auf der Veluzat Ranch, etwa 40 Meilen nördlich von Los Angeles statt. Inklusive Spieldesign dauerte die Produktion etwa neun Monate.

? Worin liegt der Unterschied zu einer herkömmlichen Videospielentwicklungen?

Der wichtigste Aspekt war der Versuch einer Hollywood-artigen Produktionsform, bei der zuerst ein Drehbuch geschrieben, und die Story von einem erfahrenen Filmteam umgesetzt wurde.

? Gab es Schwierigkeiten bei der Programmierung der Mega-CD-Hardware?

Das Mega-CD ist eigentlich eine gute Maschine, bei der leider nur wenige Farben eingesetzt werden können.

? Was hat Digital Pictures dagegen getan?

Wir entwickelten eine eigene Kolorierungstechnik mit dem Namen DigiChrome.

? Was unterscheidet "Ground Zero" von anderen Produktionen dieser Art?

Der größte Unterschied ist, daß der Spieler nichts auswendig lernen kann, sondern dank mehrerer "Was passiert jetzt?"-Optionen jedesmal ein neues Spiel erlebt.


Hier seht Ihr ein Foto von den Dreharbeiten zu "Ground Zero Texas".

? Was hat Digital Pictures nach dieser Großproduktion in der Zukunft vor?

"Double Switch" ist bereits fertig, außerdem planen wir 1994 eine Reihe von Sportspielen und Lernsoftware. Mit Sicherheit werden wir weiterhin auf Full-Motion-Video setzen.



Actraiser 2

Obwohl "Actraiser" zu einem der ersten und fesselndsten Spielen für das Super Nintendo gehört, konnte sich die spannende Mischung aus Action und Strategie in Deutschland nicht recht behaupten. Mit "Actraiser 2" übertrifft der japanische Hersteller **Enix** die eigens gesetzten

Der japanischen Hersteller Enix ist hierzulande unbekannt, in Japan aber erfolgreicher als so gut wie jeder andere Nintendo-Lizenehmer. 1986 brachte Enix das NES-Rollenspiel "Dragon Quest" auf den Markt un löste damit eine Fantasy-Hysterie unter den japanischen Spielern aus. Dragon Quest wuchs von 512KBit auf 1MBit (DQ 2, 1987), 2MBit. (DQ 3, 1988) und schließlich auf 4MBit (DQ 4, 1990). 1992 erschien die Super Nintendo-Version, mit deren Erfolg es nur "Street Fighter 2" und "Super Mario" aufnehmen können: Allein in Japan wurden über 2000000 Einheiten abgesetzt.


Unter Wasser wird Euer tapferer Ritter von bissigen Fischen angegriffen


"Actraiser 2" ist als US-Import erhältlich und soll bis Sommer '94 auch in Deutschland erscheinen

grafischen Maßstäbe auf ein Neues: Der 16-MBit-Speicher des Moduls wurde mit faszinierenden Hintergründen vollgepackt, vor denen sich imposante Fantasy-Gestalten auf den tapferen Ritter stürzen. Dafür haben die Designer auf den Strategieteil des Vorgängers verzichtet, bei dem Ihr á la "Sim City" eine Stadt aufbauen und gegen böse Geister verteidigen mußtet. "Actraiser 2" bietet Action satt, eine Fülle total unterschiedlicher Levels und Endgegner – und einen Schwierigkeitsgrad, der sich gewaschen hat: Sogar "Actraiser"-Profi Andreas biß sich verzweifelt die Zähne aus. Die Steuerung ist im Gegensatz zum Vorgänger noch komplexer (Ihr könnt auch fliegen), außerdem rücken Heerscharen von Feinden an, die erst nach mehreren Treffern klein bei geben. Selbst hartgesottene Profis sollten sich darauf einstellen, nur einen Teil des Spiels zu sehen. Der orchestrale Soundtrack stammt wieder von Yuzo Koshiro, ist aber noch klassischer.

Madden NFL '94

In Deutschland ist der Verkaufsstart nach wie vor ungewiß, in den USA ist die dritte Super-Nintendo-Auflage des erfolgreichsten Konsolen-Footballs aller Zeiten bereits seit Ende November in den Ladenregalen. Erstmals mit der offiziellen NFL-Lizenz ausgestattet, geht Trainerlegende John Madden an den Start. Neben den üblichen Freundschaftsspielen und Playoffs bestreitet Ihr eine komplette NFL-Saison mit 16 Spielen. Im Gegensatz zur Mega-Drive-Version wird der Spielstand mit einem Paßwort gesichert, da keine Batterie im Modul ist.

Zusätzlich zu 28 authentischen Teams stehen Euch die Superbowlfinalisten seit Bestehen der NFL zur Wahl, außerdem gibt´s wieder zwei All-Star-Mannschaften. Wie in der Mega-Drive-Version wurde das Offensiv-Playbook und der Playcall-Bildschirm komplett überarbeitet: Ihr pickt Euch in einem Auswahlbildschirm die nächste Taktik aus über hundert verschiedenen Möglichkeiten heraus. Die verschiedenen "Sets" der Vorgänger fielen der Sparschere zum Opfer.

Als Bonbon wird der Mode-7-Chip des Super Nintendo kräftig genutzt: Wechselt im Spiel der Ballbesitz (Interception, Puntreturn), blendet die Perspektive nicht mehr um, sondern dreht den Platz um die eigene Achse. In der Zeitlupe könnt Ihr außerdem den Bilckwinkel beliebig verändern sowie einzelne Spieler gesondert verfolgen.

"Madden NFL 94" ist das beste Super-Nintendo-Football: Spielerisch ausgereift, wurden alte Mängel wie Flackern und zu hohes Spieltempo ausgemerzt, dafür verlangsamt sich vor allem bei Running-Plays der Spielablauf. Grafisch völlig runderneuert und mit Ligamodus


Fieldgoalversuch aus 20 Yards: Der Kicker versucht, drei Punkte zu erzielen.


In der Zeitlupe könnt Ihr die Perspektive beliebig drehen sowie einzelne Spieler anwählen.

ausgestattet: Da sollten Sportfans, die kein Mega Drive besitzen, bedenkenlos zugreifen.

Erhältlich bei Galaxy, München. Tel: 089/7605151


Die Grafik von "Actraiser 2" ist farbenfroh, abwechslungsreich und packend: In dem Meteoritenschauer nehmt Ihr's mit einem Feuergeist auf.

Soldiers of Fortune





Elegante Grafik und die ungewöhnliche Interpretation altbekannter Spielabläufe sind die Spezialität der englischen Programmierer-Clique "Bitmap Brothers". Ihre Amiga-Hits "Speedball" und "Gods" wurden bereits auf Mega Drive und Super Nintendo umgesetzt, jetzt schnappte sich der amerikanische Hersteller Spectrum Holobyte ihr neuestes Action-Spiel. Abgesehen vom Namen (aus "The Chaos Engine" wurde "Soldiers of Fortune") hielten sich die Amerikaner eng an die Vorlage und adaptierten Grafik, Sound und Levelaufbau 1:1 auf die 16-Bitter von Sega und Nintendo.

Ihr seid Angehöriger eines Söldner-Trupps und schnürt Euren Rucksack, um



Nach jedem zeiten Level zahlen Eure Helden für Training und Ausrüstung

einem wahnsinnigen Erfinder des viktorianischen Zeitalters das Handwerk zu legen. Der Bösewicht hat anscheinend zu lange "Gauntlet" gespielt und die in mehrere Level unterteilten Welten mit Monstergeneratoren bestückt: Die zahlreichen Mieslinge kommen meist aus Erdlöchern, die Ihr schleunigst zerstören solltet, um den Untier-





Inhaltlich und optisch gibt's zwischen der Sega - (oben) und der Nintendo-Variante (unten) kaum Unterschiede.

Fluß zu stoppen. Ballert Sie ab, und sie lassen je nach ihrer Stärke Gold- und Silbermünzen zurück. Das Geld wird kassiert, um es nach einem Level in verbesserte Attribute, Angriffsfähigkeit und Widerstandskraft umzutauschen.

Neben der isometrischen Grafik hebt sich die Non-Stop-Ballerei durch Action-Adventure-Einflüsse (Wo geht's lang?), vielfältige Extras und den Zwei-Spieler-Modus von ähnlichen Spielen ab. Außerdem stellen sich Euch sechs verschiedene Kämpfer zur Wahl: Spielt Ihr einen bärbeiseigen Seemann, könnt Ihr es zwar gewaltig krachen lassen, seid aber langsamer als z.B. der sportliche Edelmann. Alle Helden feuern aus anderen Waffen und greifen auf Spezialfähigkeiten zurück.

"Soldiers of Fortune" bringt Euch trotz des rucklígen Scrollings auf beiden Systemen eine Menge Ballerspaß. Da der Schwierigkeitsgrad nicht einstellbar und recht hoch ist, braucht Ihr Tage, um den verrückten Fortesque zu stellen. Die erkämpften Paßwörter (Nach jeder Welt, nicht nach jedem Level!) helfen Euch dabei. Galaxy, München. Tel: 089/7605151

Japan-Fans und Konsolen-Allrounder aufgepaßt: Für Fujis FM-Town-Abkömmling Marty (eine CD-Konsole auf PC-Technik) wurden drei interessante Action-Automaten umgesetzt. Der Hersteller Ving erwarb die Rechte an den Toaplan-Klassikern "Flying Shark" und dem Tatsujin-Nachfolger "Tatsujin O", der 1992 in die Spielhallen kam. Die dritte Automaten-Umsetzung für das Marty-CD-ROM ist eine kleine Sensation: "Viewpoint" ist eines der begehrtesten Module für die Edel-Konsole Neo Geo und mit nur geringen grafischen Abstrichen das bisher spektakulärste Ballerspiel für den Marty. Die an "Zaxxon" angelehnte Spielwelt präsentiert sich im futuristischen Polygon-Look und scrollt unter Dance-Hall-geprüften Techno-Klängen über den Bildschirm. Die vierte Marty-Neuheit wurde der Konsole im englischen Liverpool auf den Leib geschneidert: Psygnosis' "Scavenger 4" ist der inoffizielle "Microcosm"-Nachfolger, grafisch aber wesentlich stärker als der Vorgänger. "Scavenger 4" wird in den nächsten Monaten auch für das Mega CD erscheinen.

Der japanische Telenet-Konzern gehört mit seinen Töchtern Wolfteam, Riot und dem US-Ableger Renovation zu den fleißigsten Spieleproduzenten. Besonders spezialisiert haben sich die Telenet-Entwickler auf das Mega-CD, für das Wolfteam bereits über zehn Spiele – darunter auch die hierzulande erhältlichen Titel "Cobra Command" oder "Road Avenger" – programmierte. Inzwischen ist von Riot ein neues Mega-CD-Spiel veröffentlicht worden: In der Agentenparodie "Cyborg 009" spielt Ihr einen jugendlichen Helden, der mit seinen Kollegen einer internationalen Verbrecherbande das Handwerk legen will. Das ist umso schwieriger, weil die Bösewichte mit den Mächten der Finsternis im Bunde stehen und sich liebreizende Tänzerinnen plötzlich als grauenhafte Medusen entpuppen. Die in Paris beginnende Verfolgungsjagd über alle Kontinente gestaltet sich als actiongeladenes Jump'n'Run, das aber kaum gehobenen Ansprüchen genügen kann. Spielerisch ist die CD sehr schlicht, dafür gibt es schöne Endgegner und massenweise animierte Zwischensequenzen in bester japanischer Comic-Tradition. Mit einem CD-X-Adapter seid Ihr auf dem Mega-CD dabei, eine Umsetzung für das Super Nintendo ist in Nippon bereits fest eingeplant.







Die Soldiers of Fortune tummeln sich in den vier Welten auf mehreren Stockwerken. Hier ein Ausschnitt aus dem dritten Level der ersten Welt ("The Forest"). Danach geht's in den "Workshop" und ins Schloß des verrückten Baron Fortesque. Er erwartet Euch im Keller, der vierten Welt.



Prügeln mit Humor: Clay Fighter & Ranma 1/2



Nieder mit den Brutalo-Prügeleien! Zum Weihnachtsfest punchen Pandabären, und Walküren tanzen in den Regalen der Importhändler. Sowohl Interplays 16-MBit-Koloss "Clay Fighter", als auch Oceans "Ranma 1/2" (begnügt sich mit 12 MBit) sind "Street Fighter"-Imitationen der witzigen Art und ersetzen spritzendes Pixelblut durch artistischen Schwachsinn. Ranma 1/2 liegt als US-Version vor, ist in Japan aber schon fast ein Jahr alt. Ihr versucht, die Helden einer Japano-Zeichentrickserie zu bestimmten Zielen zu prügeln: So will sich ein kleines Mädchen das Recht erkämpfen, keine Schulprüfungen mehr zu absolvieren, während der rundliche Panda antritt, um seinen Kids Respekt beizubringen. Jeder der zehn Helden erboxt sich seinen Plan mit anderen Mittel: In "Ranma 1/2" wird mit Regenschirmen gekämpft, hinter gigantischen Spielkarten in Deckung gegangen oder mit Gartenwerkzeug gefuchtelt. Außerdem besitzen alle Spielfiguren Faustschläge und Fußtritte sowie eine Deckung. Im Vergleich zu "Street Fighter" bleiben die Kämpfer auf dem Boden – Ihr könnt zwar springen, dabei aber nicht den Variantenreichtum einer Chun-Li-Schlagpalette ausspielen. "Ranma 1/2" ist witziger und ruhiger als Capcoms Kloppereі, technisch und grafisch jedoch schwächer. Als putzige Prügelei mit viel buntem Drumherum verdient es dennoch die Aufmerksamkeit der Action-Freunde.

"Clay Fighter" stammt wiederum aus Amerika und ist die Produktion eines zwanzigköpfigen Entwicklungsteams. Die Jungs von Interplay, Visual Concepts und Danger Productions haben sich ordentlich ins Zeug gelegt, um "Street Fighter 2" auf die Schippe zu nehmen. Statt Ken, Ryu oder Vega steuert Ihr Figuren aus Knetmasse, die eine ähnliche Bewegungspalette auf Lager haben wie ihre Capcom-Vorbilder. Das erste Problem taucht gleich nach dem Einschalten auf: Wen spiel´ ich diesmal? Das lächerliche Bettlaken-Gespenst oder den dicken Schneeman? So witzig die Spielhelden daherkommen, so wenig eignen sie sich als Identifikationsfiguren. Blanka, Guile und Konsorten wachsen einem schneller ans Herz. Obwohl "Clay Fighter" mit Sprachausgabe und gesungener Titelmusik zu den technisch besseren US-Produktionen gehört, hält es mit "Street Fighter 2" spielerisch nicht mit. Wie "Ranma 1/2" ist es ein gelungenes Beat 'em Up und die nach "Tournament Fighters" spaßigste Nachahmung von "Street Fighter 2".

Erhältlich bei Galaxy, München. Tel: 089/7605151

Als beliebte Anime-Serie zeigt sich Ranma 1/2 bereits in einem halben Dutzend Videospielen auf japanischen Bildschirmen. Besonders die CD-Umsetzungen für NECs PC-Engine fangen den turbulenten Humor dieser Teen-Klamotte ein. Die England-Veröffentlichung der hier vorgestellten Super-Nintendo-Prügelei (durch den britischen Hersteller Ocean) ist auf die Tatsache zurückzuführen, daß Animes seit einem Jahr auch in den englischen Video-Charts rangieren.







Kloppende Knetmännchen: Die Clay Fighter vollführen Showkämpfe garantiert ohne Blut und blaue Augen.





Die Auswahlbildschirme von "Clay Fighter" (oben) und "Ranma" 1/2 (unten)







Neben vollkommen irrsinnigen Angriffen haben die Protagonisten von Ranma 1/2 auch traditionelle Manöver auf Lager

Titel	Hersteller	System	PAL-Version	Wertung
Actraiser 2	Enix	Super Nintendo	3. Quartal	75%
Clay Fighters	Interplay	Super Nintendo	nicht geplant	70%
NFL Madden '94	Electronic Arts	Super Nintendo	2. Quartal	85%
Ranma 1/2	DTMC	Super Nintendo	erschienen (nur England)	69%
Soldiers of Fortune	Spectrum Holobyte	Super Nintendo	nicht geplant	71%
Soldiers of Fortune	Spectrum Holobyte	Mega Drive	nicht geplant	71%



Trauriger Pandabär: Viele Zwischenbilder erzählen die Hintergrundgeschichte zu "Ranma 1/2".

BUY OR ....!!!

Anime Connection of Germany ©

JAPAN-ANIME-VHS-PAL-VIDEO ENGL.

Alle Kultfilme lieferbar!
ANGEBOT DES MONATS:

CRYING FREEMAN PACKAGE PT. II & III	69,99 DM
DOOMED MEGALOPOLIS PACKAGE PT. I-III	99,99 DM
HEROIC LEGEND PACKAGE PT. I & II	69,99 DM
The Anim. Adv. of StarTrek!!!	49,99 DM
Robotech (Macross) Pt. I -XII je	49,99 DM
Ultimate Teacher	39,99 DM
Crying Freeman Pt III	39,99 DM
Riding Bean	59,99 DM
Bubblegum Crisis I bis VIII je	59,99 DM
Tetsuo-Iron MAN(18 J.) I&II je	44,99 DM
Doomed Megalopolis III	39,99 DM
Wicked City (18 J.)	49,99 DM
The Sensualist (18 J.)	59,99 DM
Heroic Legend II	44,99 DM
Rumik World-The Fire Tripper	39,99 DM
Golgo 13 (18J.)	49,99 DM
Poster Din A2 (div. Filme) je	6,99 DM
Div. T-Shirts, versch. Motive je nur	29,99 DM
Manga Calendar '94	17,99 DM
Manga Banner (120 cm lang!!)	49,99 DM

(über 60 Filme im Prg.! Call!)

SUPER NES

Total Carnage dt.	129,99 DM
Flashback dt.	124,99 DM
Equinox dt.	129,99 DM
Skyblazer dt.	124,99 DM
Tazmania dt.	119,99 DM
Shadowrun dt. Texte!	129,99 DM
Soulblazer dt. Texte!	129,99 DM
S. Empire strikes back dt.!!	129,99 DM
Jurrassic Park dt.	129,99 DM
Super Turrican dt.	119,99 DM
Mortal Kombat dt.! (lieferbar!)	108,99 DM

über 130 dt. SNES-Titel lieferbar!!! Weitere Neuheiten call! Vorbestellservice für alle Neuheiten (Preisgarantie!) div.Hardwareumbauten call!!
ALLE NEUHEITEN LIEFERBAR!!!

NEW!!!

Ab sofort auch PC-Spiele lieferbar!!!

Man enough CD (Erotic-Adv.)	*98,99 DM*
Rebel Assault CD	*88,99 DM*
Return to Zork CD	*118,99 DM*
Inca I & II CD je	*118,99 DM*
Comanche CD	*108,99 DM*
The Lawnmower Man CD	*108,99 DM*
Lost in Time CD Pt. I&II	*118,99 DM*
Jurrassic Park CD	*78,99 DM*
Microcosmn CD	*98,99 DM*
Super Strike Commander CD	*98,99 DM*
Privateer	*98,99 DM*
X-Wing Upgrade Kit	*68,99 DM*
Larry VI	*89,99 DM*
Police Quest IV	*98,99 DM*
Joystick Gravis Pro	*78,99 DM*
Sound Galaxy NX Pro16 CD	*378,99 DM*
Panasonic D.-Speed CD-Rom	*448,99 DM*

EROTIC-PROGRAMMLISTE GEGEN ALTERSNACHWEIS!!!
WEITERE NEUHEITEN BITTE TELEFONISCH ERFRAGEN!



Screenshot aus Crying Freeman



SEGA CD & NEO-GEO-NEWS BITTE TELEFONISCH ERFRAGEN!

3DO & Jaguar

Grundgerät	1499,99 DM
Total Eclipse	138,99 DM
Dragon's Lair	128,99 DM
Out of this World	138,99 DM
Nighttrap	128,99 DM
Megarace	128,99 DM
Battle Chess	128,99 DM
World Builders Inc.	138,99 DM
Shock Wave	138,99 DM

CALL!

Dealers Welcome!!



ACHTUNG!
An- und Verkauf von Gebrauchtspielen.
Vorbestellservice mit Preisgarantie!
Alle deutschen SNES-Spiele vorrätig!
Super-Sonder-Preise für Clubs und Sammelbesteller!
Täglich von 10.00 bis 20.00 Uhr

GAME SYNDICATE · Pf. 69 · 56239 Selters · Tel. 02626-1320 o. 8658 · Fax -1281

Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Druckfehler keine Haftung.

Kaufmann PR 02626/78494

16-Bit-Kritik: So funktioniert's



Superhit bis Megatrash: Das unbestechliche MAN!AC-Team (v.l.n.r. Andreas, Winnie, Heinrich, Martin und Ingo) nimmt jedes Spiel genaustens unter die Lupe. Die Grimassen zeigen, wie das Spiel bei den Testern ankam.

SN MD NG CD 32 CD-I GB

Test & Kritik

Getestet werden nur Spiele, die in einer Version vorliegen, in der alle wesentlichen Spielelemente sowie die finalen Grafik- und Sounddaten enthalten sind. Vorabmodule oder -CDs wandern in den Aktuell-Teil. Wehe jedoch, wenn das vorliegende Spiel testbar ist: Ein Profi mit mindestens zehnjähriger Spielerfahrung reißt sich das Produkt unter den Nagel, untersucht Spielwitz, Grafik und Sound, vergleicht den Titel mit Konkurrenzprodukten und fällt schließlich sein Urteil. Das könnt Ihr im Meinungskasten nachlesen, während im Hauptteil des Tests der Spielablauf neutral beschrieben wird.

Wertung & Prozente

Die Meinung des Testers spiegelt sich in der Wertung wieder. Dennoch bestimmt kein Tester im Alleingang über Gedeih und Verderb eines Spiels. Mehrere Redakteure nehmen eine Neuerscheinung unter die Lupe und diskutieren die Wertungen bis auf das letzte Pünktchen aus. Unter Grafik werden Darstellung und Animation aller Sprites und Effekte, sowie der Hintergründe bewertet. Quantität, Qualität und technische Realisation spielen eine Rolle: Gibt's im neuen Jump'n'Run der Firma Nichigutsu nur eine Spielfigur, die vor zweifarbiger Klotzkulisse hin- und herruckelt, riecht das verdächtig nach einer Wertung von 10 bis 15 Prozent. Stecken hingegen im neuen Spiel von Giga-Games 92 unterschiedliche Levels mit parallaxenden Hintergründen, 128 aufwendig animierte Monster und eine Handvoll Zoom-Effekte, lassen wir uns zu einer Grafikwertung von über 90 Prozent hinreißen. Intros und Zwischensequenzen werden ebenfalls berücksichtigt, verschieben die Grafikwertung aber nur um wenige Punkte nach oben.

Beim Sound sieht's ähnlich aus: Musik und Effekte werden auf Vielfalt, Originalität und Qualität abgehorcht. Unterstützt die Musikbegleitung die Atmosphäre des Spiels oder ist das nervige Gedudel eine Beleidigung für jeden Billiglautsprecher? Sprachausgabe, Soundtrack und stilvolle Jingles schlagen ebenfalls zu Buche. Entscheidend ist die Spielspaßwertung, in der alle spielerischen Aspekte zusammengefaßt werden: Aufbau der Levels, Steuerung und Flexibilität der Spielfigur, Abwechslungsreichtum der Feinde, Gefahren, Gags und Rätsel, Dramaturgie, Atmosphäre und Komplexität. Kurz: Macht's Spaß oder nicht?

It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.

Das Titelbild des Spiels steht dem Wertungskasten voran

IT'S A MAN!AC

MAN!AC

HERSTELLER	CYBERMEDIA
SYSTEM	IRIS INDIGO
PREIS	5,90 MARK
VERTRIEB	MZV

Alle wichtigen Angaben zum Spiel in kompakter Form: Hersteller, System, Zirka-Preis und Anbieter.

GRAFIK	84%
SOUND	17 %

Ob grafische Meisterleistung oder Pixelhäufchen, ob Filmsoundtrack oder grausames Geschepper: Die Grafik & Sound Wertungen.

SPIELSPASS 88%

Wertungen bis 30% warnen vor einer spielerischen Katastrophe, 50% ist solider Durchschnitt, 80% und mehr bekommen nur absolute Spitzentitel.

Tekkno-Ambiente und Metall-Soundtrack: Ein konkurrenzlos abgedrehtes Magazin.

Die Ultra-Kurzkritik für Lesemuffel gibt die hervorstechenden Merkmale eines Spiels in maximal zwei Sätzen wieder.

MBIT 8 — Umfang des Moduls. 1 MBit = 1.024.000 Bit (8 Bit = 1 Byte)

Das Modul enthält eine Speicherbatterie für Spielstand oder High-Score.

Angabe des Datenträgers: Das Spiel erscheint auf CD-ROM.

Das Spiel kann mit einer Maus (von Sega oder Nintendo) gespielt werden.

Anzahl der Spieler. Ab drei Spielern wird ein Adapter benötigt.

Entwickler: Treasure, Japan



Mc Donald´s Treasure Land

Als wir in der Premieren-Ausgabe von MAN!AC die furiose Action-Bonanza "Gunstar Heroes" vorgestellt hatten, revidierten wir unseren verlagsinternen Spielewunschzettel für das nächste halbe Jahr. "Bitte einen neuen Titel von Treasure!", dem "Gunstar"-Programmierteam, sprengte die etablierte Top 3. Dieser Wunsch geht nun schneller als erwartet in Erfüllung. Mit dem Jump´n´Run "Mc Donald´s Treasure Land" steht innerhalb kürzester Zeit das zweite **Treasure**-Modul an.

Die Hauptrolle ging diesmal an Ronald McDonald, dem rotköpfigen Fast-Food-Maskottchen. Genre-gerecht läuft und hüpft der Hamburger-Held durch Plattform-geprägte Szenarien und erledigt herumwuselnde Gegner mit einer Art Sprühschuß. Um höhergelegene Ebenen zu erreichen, wendet Ronald einen besonderen Kniff an: Wie ein wohl designter Roboter verlängert er seinen Arm, hakt sich in einen von zahlreich plazierten Haltegriffen ein und hievt sich so auf die obige Plattform. Den Stahlarm setzt Ronald auch für die Überbrückung von Abgründen ein: Ist rein reinzufällig ein Seil über das Pixel-Nirwana gespannt, hangelt sich unser Rotschopf elegant ans andere Ende. Unterwegs sammelt Ronald bekannte Utensilien seines Erfinders ein: Pommes, Colagetränke und Big Mäcs kreuzen seine Laufbahn – außerdem kehrt er ab und zu in sein Stammlokal ein, um Energievorräte aufzufrischen. Dort tauscht Ronald sein gesammeltes Gold auch gegen Continues, Extraleben und Schußverstärker ein.

Der Levelaufbau ist nicht ungewöhnlich. Die Szenarien scrollen meist in alle Richtungen, sind in mehrere Abschnitte unterteilt und werden von einem Endgegner abgeschlossen. Dabei geben sich jeweils neue Optiken und jungfräuliche Bösewichte die Ehre. Wer sein letztes Leben verwirkt hat, dem wird ein Paßwort gereicht.



Den Obermotz könnt Ihr nur dann verwunden, wenn er sich auf seinem Podest für einen Moment ausruht.



Shop 'til you drop: Der hungrige Videospieler kehrt unterwegs in das etwas andere Restaurant ein.



In den "Safety Zones" seid Ihr vor den Wasserfällen sicher. Achtet auf den Countdown!

Fast alle 18 Mitarbeiter von Treasure verdienten ihre Brötchen bislang bei Konami. Sie waren u.a. für die Spiele "Qix", "Bucky O Hare" (Arcades) sowie "Super Probotector" und "Axelay" fürs Super Nintendo verantwortlich. Mitte 92 trennte sich das Team von Konami, um für Sega zu arbeiten. Ihrer Ansicht nach wurde das Mega Drive nicht ausgereizt: "Gunstar ist in dieser Form nur auf Segas 16-Bitter zu machen: Das Super Nintendo würde bei den vielen Sprites jäh ins Ruckeln kommen." meint Treasure-Chef Masato Maegawa.

BURGER KING • Während man "Gunstar" anmerkt, daß die Entwickler jahrelang unterdrückte Spielideen endlich ausprogrammieren konnten und sich bis zum Exzess für ihr erstes Sega-Spiel abschufteten, prangt über "Mc Donald´s Treasure Land" das Schild "Auftragsarbeit". Das Jump´n´Run erfreut zwar mit einigen netten Features (der Greifarm kommt ganz gut, auch die "Safety Zones" im ersten Level machen Laune), doch faszinierend ist der Geschicklichkeitstest nur selten. Viele abgestandene Ideen laden zum dezenten Gähnen ein. Allerdings wurden die wenigen Innovationen sowie das bekannte Repertoire an Spielelementen elegant zu einem schmackhaften Jump´n´Run-Eintopf vermischt. Der beschauliche Geschicklichkeitstest ist selten unfair, bietet eine Menge Levels und läßt sich vom Fleck weg gut spielen. Doch nach ein paar Wochen hat man ihn vergessen.





Um dem Kugelfisch zu entkommen, müßt Ihr Euch in der Mulde verkriechen, bis er über Euch hinweggesegelt ist. Diese Prozedur wiederholt sich mehrmals.

mBiT 8

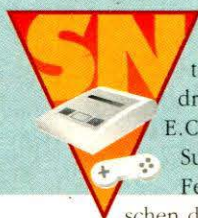
HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
PREIS	110 MARK
VERTRIEB	SEGA
GRAFIK	68 %
SOUND	59 %
SPIELSPASS	74 %

Fast Food auf Modul: Schmeckt ganz gut, ist aber schnell verdaut. Grundsolides Jump´n´Run ohne Extravaganzen.



Entwickler: Icom Simulations • Produzent: Todd M. Papaleo •Design: Brian Babendererde • Programmierung: Michael Garber • Grafik: Todd M. Papaleo Brian Babendererde • Sound: Mark Miller, Jim Hedges

Daffy Duck



Die "Looney Tunes" wurden von Warner Bros. Ende der 30er Jahre als Zeichentrickkonkurrenz zu Disneys Mickey Mouse und Donald Duck eingeführt. Die berühmtesten Protagonisten sind Bugs Bunny (der mit "Rabbit Rampage" ebenfalls bald das Super Nintendo stürmt) und Daffy Duck. Im Gegensatz zu den "sauberen" und braven Disney-Helden geht es bei den "Looney Tunes" oft sehr rauh zu. Weitere Erfolgsgaranten sind zudem die Kombinationen Tweety/Sylvester und Roadrunner/Wile E. Coyote .

Nach dem berühmten Dauerzwist Roadrunner gegen Wile E.Coyote nimmt sich Sunsoft einer weiteren Fehde an, die zwischen den **"Looney Tunes"**-Figuren Daffy Duck und dem seltsamen Marsianer Marvin seit Anfang der 40er Jahre unerbittlich tobt.

In Anlehnung an den klassischen Cartoon "Duck Dodgers in the 24 1/2 Century" darf sich Choleriker Daffy diesmal als Superheld Duck Dodgers versuchen, um die Galaxie vor Marvins Invasionstruppen zu retten. Der kleine Imperator vom roten Planeten hat Riesengeflügel gezüchtet, das bewaffnet und gefährlich über friedliche Welten herfällt, um den Marsmenschen zum Herrscher des Universums zu machen.

Daffys Reise durch die Galaxie führt ihn auf fünf belagerte Planeten. Auf dem Magma-Resort, einem mondänen Erho-



In den Shops deckt Ihr Euch kräftig mit allem ein, was ballert und zerstört.

lungsgebiet mit wärmenden Vulkanquellen, beginnt Euer Auftrag. Marvins Vögel haben die Botschafter des Kosmos entführt – Daffy kämpft sich durch lavagefüllte Höhlengänge und durch die Korridore eines Luxushotels, um Marvin am Levelende zu stellen. Der wartet bereits in einem Kampfjet auf Euch. Zum Glück haben die Ingenieure vergessen, die Triebwerke einzubauen, so daß Ihr es "nur" mit einem Lasergeschütz und einer verwandlungsfähigen



Ob Elmer, Sylvester oder Wile E.Coyote – bei der Zerstörung der Erde will kein Looney-Tunes-Bösewicht fehlen.

Greifhand zu tun habt. Auf Aquarion 4, einem Wasserplaneten, hat Marvin seine neueste Erfindung ausprobiert: Instant-Marsianer ("...einfach Wasser dazugeben" rät die Benutzeranleitung) vermehren sich in den Fluten und liefern Daffy einen harten Kampf. Neben den Aggressoren vom roten Planeten kämpft Ihr mit Seeungeheuern und unfreundlichen Meeresbewohnern, außerdem erforscht Ihr unterseeische Röhrensysteme mit mysteriösen Maschinenanlagen. Auf dem eisigen Mond Zeus-3 rutscht Daffy durch gigantische Labyrinthe, um den gefangengehaltenen Wissenschaftler Dr. IQ zu retten, der unter Gehirnwäsche zum Steuermann einer Zerstörungsmaschine mutiert ist. Habt Ihr diese Aufgabe mit heilen Federn übestanden und die Terminator-Vögel zerstört, kommt es für Daffy knüppeldick: Auf dem Weg zum Dschungel auf Amazonius gerät sein Raumschiff in einen Schrumpfstrahl, der Daffy in einen Winz-Enterich verkleinert. Nach der Notlandung seid Ihr nur noch wenige Zentimeter groß und steht unversehens Ameisensoldaten und andere Insektenhorden gegenüber, die Euch nach der Entenleber trachten. Am Levelende begegnet Mini-Daffy wieder Marvin, von dem diesmal nur die Turnschuhe und eine Laserkanone zu

KALTE ENTE • Klassischer Cartoon + klassisches Jump'n'Run = Hit? Bei den "Marvin Missions" geht diese Rechnung mal wieder nicht ganz auf. Auf der positiven Seite unterhalten nette Details wie der Rückstoß Eurer Knarre, Waffenshop und extragespickte Riesen-Levels inklusive hilfreicher Karte. Andererseits leidet das Spiel am "Roadrunner"-Syndrom: Die gleichen Spielelemente werden unbarmherzig ausgewalzt, die Endgegner sind ultrahart bis entnervend unfair und Continues müßt Ihr Euch sauer verdienen. Auf spielerische Abwechslung haben die Designer verzichtet, dafür wurde im Levelaufbau und in der Steuerung nicht gepatzt. "The Marvin Missions" ist ein präzise gestaltetes Jump'n'Run, dem echte Höhepunkte fehlen. Videospielprofis werden von Cartoon-Gags und dem knalligen Schwierigkeitsgrad unterhalten, ungeduldige Naturen sollten die Mission lieber nicht aufnehmen.





Ein Held hat's schwer: Der Wasserplanet hält unangenehme Überraschungen bereit.



Dieser Ameisensoldat weiß Daffys Einsatz für den Frieden nicht zu schätzen.



Marvin der Marsianer nutzt die modernsten Technologien, um seinen teuflischen Plan umzusetzen.

Marvin Missions

sehen sind. Auf dem roten Planeten plant der Marsmensch seine letzte Teufelei: Weil die Erde die Aussicht zur Venus versperrt, will Marvin sie per Plasmakanone wegsprengen. Siegessicher verkauft er Eintrittskarten für die galaktische Zerstörungsshow. Um ihn ein letztes Mal aufzuhalten, hüpft und lauft Ihr durch seine Metallfestung, balanciert über wacklige Transportplattformen und trefft ihn zum Showdown im Observatorium.

Damit Daffy Duck nicht wehrlos durch den Weltraum düst, dürft Ihr vor jedem Level im Weltraum-Einkaufszentrum kräftig shoppen. Neben der Standardwaffe könnt Ihr sechs Wummen erwerben, deren Munition aber beschränkt ist. Am teuersten sind Extraleben und Diamnten, von denen fünf Euch ein Continue bescheren.

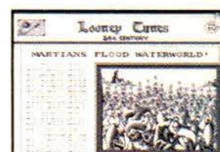
Treibstoff für Daffys Raketenrucksack ist dagegen recht preiswert. Ein Mal pro Level verwandelt sich der Enterich auf Knopfdruck in einen Wüterich, der unbesiegbar über den Bildschirm tobt. Alle Extras kosten Geld, das Ihr Euch durch Beseitigung der Gegner verdient. Sparsame Naturen finden mit etwas Geduld und Spürsinn in den Spielabschnitten aber alles, was das gierige Herz begehrt. Habt Ihr Euch in den ausladenden Spielstufen verirrt, genügt ein Druck auf die Pause-Taste, um auf einer kleinen Karte Eure Position zu orten.

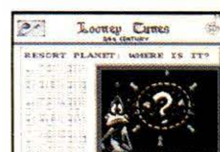


Liebling, ich hab' die Ente geschrumpft: Mini-Daffy kämpft gegen Maxi-Marvin.

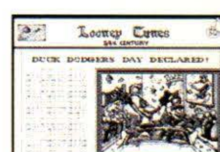
Daffys Heldentaten werden nach jedem Level in der Tageszeitung gefeiert:













Auf dem Eisplaneten lauern Marvin's Marsvögel, die nicht gut auf Superhelden zu sprechen sind.



Um Marvin the Martian aufzuhalten, müßt Ihr bis zum roten Planeten vordringen.



HÄSSLICHES ENTLEIN • Man nehme ein durchschnittliches Jump'n Run, mische es mit einer Portion Unspielbarkeit, unfairer Steuerung und schwer zu besiegenden Gegnern. Was bleibt, ist ein Geschicklichkeitstest ohne Flair und das Comic-Feeling des spielerisch sehr ähnlichen 'Road Runner'. Obwohl Sunsoft an der unbrauchbaren Steuerung des Vorgänger-Toons gebastelt hat, schlittert auch die Cartoon-Ente Daffy Duck unkontrolliert über die Plattformen. Der Hauptdarsteller ist weder so putzig wie Road Runner, noch sorgt der bedauernswerte Berufsverlierer Wile E. Coyote für rasante Unterhaltung während und zwischen den einzelnen Stages. Im Gegensatz zu "Her mit dem Jump'n Run!"-Ingo konnte ich mich kaum für Daffy Ducks durchschnittliches Gehopse erwärmen. Der Frust war stärker als meine Motivation.



MBiT 8

HERSTELLER	SUNSOFT
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	140 MARK
ANBIETER	MITSUI
GRAFIK	59 %
SOUND	29 %
SPIELSPASS	64 %

Daffy Duck tummelt sich in einem durchaus unterhaltsamen, aber viel zu schweren Dutzend-Jump'n'Run.



Der manipulierte Dr. IQ ist Steuermann dieser monströsen Schöpfung.



Um Euch mit Hilfe der Karte zu orientieren, genügt ein Druck auf die Pause-Taste.

Produzent: Scott Rohde • **Design:** Scott Rohde, Mike Lamb • **Programmierung**: Mike Lamb, John Branwood • **Grafik:** Jeff Godfrey, Joan Igawa, Troy Adams, Nick Gardener, Richard Beeston, Jeremy Cantor • **Sound**: Brian Coburn

Greatest Heavyweights



Freute man sich vor kurzem noch, mit einer Box-Legende den Ring zu teilen, dürfen´s bei Sega gleich acht Faustkämpfer sein. Von Muhammad Ali, über Joe Frazier bis hin zu Rocky Marziano reicht die Palette: Sie stehen zu einem Freundschaftsmatch bereit und scheuen auch den Turnierstreß nicht. Ob Ihr dabei in die Rolle eines **Ring-Kings** schlüpft oder einen "persönlichen" Boxer "herantrainiert", liegt in Eurem Ermessen.

Im Ring hat das Joypad Hochkonjunktur – nicht umsonst verbuchen Besitzer des Six-Button-Pads erhebliche Vorteile. Magenschwinger, Uppercuts, zur rechten Zeit blocken: Die üblichen Schläge werden auch in "Greatest Heavyweights" angebracht. Die Kämpfer seht Ihr dabei von der Seite. Allerdings rotiert der Ring – was sich optisch nicht auf die Boxer, sondern auf das Publikum im Hintergrund auswirkt. Heutzutage ist es beinahe selbstverständlich, daß eine Zeitlupe prächtige Schlagkombinationen wiederholt, Statistiken den Kampfverlauf wiederspiegeln und dezente Sprachausgabe das Geschehen begleitet. Für ein augenblickliches Feedback sorgen die Anzeigen am unteren Bildschirmrand. Wie schwer welches Körperteil beschädigt und wie arg das Allgemeinbefinden gelitten hat, sind hier abzulesen. Jeder Treffer kostet Energie, die sich automatisch regeneriert – außer Ihr seid unter Dauerbeschuß, was wiederum den Maximal-Energielevel drückt.

Diese acht Boxer fordern Euch heraus:



















Maga schlägt sich tapfer: Bereits nach wenigen Trainingseinheiten werden die Gegner zu Boden geschickt.



Ihr habt die Wahl: Entweder Statistiken begutachten, oder die Anatomie des Nummerngirls analysieren.



Nur mit Mühe rappelt sich der angeschlagene Boxer wieder hoch: Ein bißchen Traubenzucker kann jetzt nicht schaden.



Das Training wird nur "angeklickt" und nicht eigenhändig ausgeführt: Dennoch wirkt es sich auf die Fitness aus.

ANGEBER • So vollmundig, wie sich manche Boxer außerhalb des Rings geben, so großkotzig präsentiert sich "Greatest Heavyweights". Man möchte der Anleitung gerne glauben, daß die einzelnen Boxer "wie einst im echten Ring" kämpfen, doch der Spielverlauf spiegelt diesen individuellen Touch nicht wieder. Die Simulation eines Boxkampfes ist zufriedenstellend, nicht immer dominieren taktische Schlagkombinationen gegenüber dumpfem Gekloppe. Lobenswert dagegen die Ausstattung: 16 MBit ließen Platz für grafische Mätzchen und ein paar Brocken Sprachausgabe. Motivierend schlägt auch die Option "Wir basteln unseren eigenen Boxer!" zu Buche. Darüberhinaus unterstützt "Greatest Heavyweights" den neuen "Activator" von Sega. Spielt Ihr damit, zählen Fun und Action – kleine und mittlere Mängel im Spieldesign sind bei dieser physischen Tortur schnell vergessen.





Wheeler ahnt nichts böses, doch der nächste Schlag von MAN!AC-Maga sitzt: Schon die erste Runde wird Jimmys Abgang besiegeln (siehe Fotos ganz oben...)

GREATEST HEAVYWEIGHTS

© 1993 SEGA.

PRESS START

16 MBIT

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	SEGA

GRAFIK	64 %
SOUND	57 %
SPIELSPASS	58%

Bum-Bum mit acht Box-Legenden: Stinknormale Faustkämpfe mit üppigen Features lassen keine Euphorie zu.

Entwickler: Digital Pictures • Produzent: Tom Zito • Design: Kevin Walsh • Programmierung: Steve DeFrisco • Regie: Ron Stein • Drehbuch: Laurie Frank, John Richardson •Box-Koordinator: Steve Buckingham

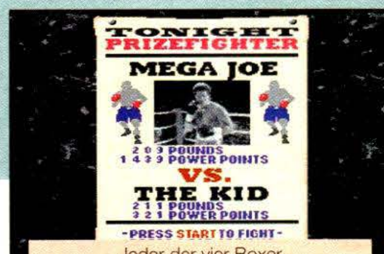
Prize Fighter



Sega geht in die Full-Motion-Video-Offensive: Die Filmspezialisten von Digital Pictures schufen unter der Regie von **Ron Stein** das erste Realfilm-Sportspiel der Welt. Die Doppel-CD "Prize Fighter" entführt Euch in die Welt der Schwergewichtler. Ihr schlüpft in die Rolle von "The Kid", einem Newcomer in der Boxszene. Auf dem Weg zum Titel müßt Ihr vier schlagfertige Gegner bezwingen, um den Weltmeistergürtel zu erobern. Kämpft Ihr zuerst noch gegen den überheblichen "Honeyboy" Hernandez, fährt spätestens mit dem hundsgemeinen Schläger "T.Rex" Hawkins ein härteres, rund 240 Pfund schweres Geschütz auf. Erst wenn Ihr alle Gegner besiegt habt, tretet Ihr gegen den Champ Nuke "The Duke" Johnson an.

Ein komplettes Betreuerteam kümmert sich um Eure Belange, gibt Tips und hilft in den Rundenpausen. Das gesamte Spektakel verfolgt Ihr in schwarz/weissem Realfim aus der Ich-Perspektive: Ihr werdet in das Stadion geführt, von neugierigen Reportern bedrängt und von den Fans unterstützt. Im Ring seht Ihr den Einzug des Gegners, der Euch je nach Charakter provoziert oder Glück wünscht. Nach der stimmungsvollen Ansage des Hallensprechers kämpft Ihr mit normalem oder 6-Feuerknopf-Pad gegen die Schauspieler-Boxer. Trefft Ihr den Kontrahenten, seht Ihr Euren Schlag in einer Nahaufnahme, kassiert Ihr einen Schwinger, wackelt der Bildausschnitt. Neben Schlagtechniken wie Jabs oder Haken könnt Ihr durch "Herumwackeln" und Decken den gegnerischen Punshes ausweichen. Ein Gesicht zeigt Euren Status an, wobei jeder Treffer seine Spuren hinterläßt. Werdet Ihr K.O. geschlagen, gibt´s die passenden Kommentare vom Ringrichter oder Ihr wacht erst auf, wenn alle bereits gegangen sind und nur noch der Putzmann den Ring ausfegt.

Erhältlich bei Galaxy, München, Tel: 089/7605151



Jeder der vier Boxer wird ausführlich in Bild und Ton vorgestellt



Die hübsche Dame aus der ersten Reihe belohnt erfolgreiche Kämpfer mit ihrer Telefonnummer

STATISTICS

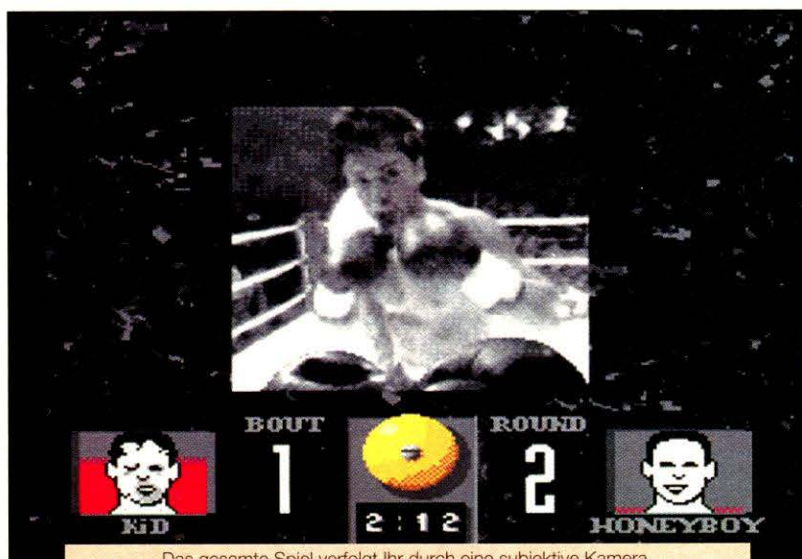
THE KID		HONEYBOY
217	PUNCHES THROWN	184
13	PUNCHES LANDED	84
5	% OF HITS	45
	POWER POINTS EARNED	
321	TOTAL POWER POINTS	703
0	WINS	5
1	LOSSES	6

Blamable Statistik: Hier wird deutlich, warum "The Kid" so schnell K.O. ging.

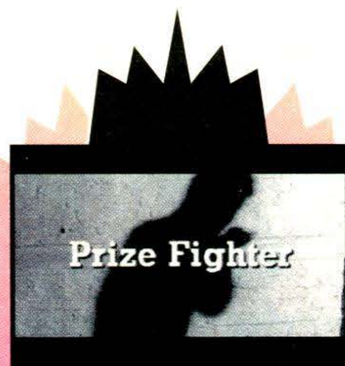
Der Regisseur von "Prize Fighter" hat bereits Erfahrung mit dem Thema: Er choreographierte die spektakulären Boxszenen in Sylvester Stallones Underdog-Saga "Rocky" und "Raging Bull – Wie ein wilder Stier", in dem Robert de Niro die Boxlegende Jake La Motta spielte. "Prize Fighter" erinnert sehr an die intensiven Kämpfe aus Martin Scorseses Schwarz-Weiss-Streifen.

HARTE FÄUSTE • Der Preiskämpfer verdient sich in der Präsentation Bestnoten: Die Filmszenen verbreiten eine Atmosphäre, bei der man den Schweiß der Boxer fast schon riechen kann. Kleine Gags lassen selbst die x-te K.O.-Niederlage nicht langweilig werden. Spielerisch ist das Ganze aber zwielichtig: "Prize Fighter" ist das bisher interaktivste Live-Video-Spiel, dafür braucht Ihr aber viel Training und Erfahrung, um im Kampf wenigstens einige Treffer anzubringen – wie im richtigen Leben. Anhaltspunkte, wann der Gegner getroffen werden kann, wären nicht schlecht. Mir gefällt das Spiel trotz grobkörniger Schwarz-Weiss-Darstellung besser als alle herkömmlichen Boxmodule: Die subjektive Kamera saugt Euch in die Aktionen hinein, das Drumherum ist Hollywood-reif und dumpfe Feuerknopfdrücker haben nicht den Hauch einer Chance.





Das gesamte Spiel verfolgt Ihr durch eine subjektive Kamera, die Euch ins Gescehen einbindet.





HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA-CD
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	SEGA

GRAFIK	61 %
SOUND	78 %
SPIELSPASS	70%

Atmosphärisch überzeugendes Boxen mit echten Schauspieler-Gegnern. Spielerisch durchaus ansprechend.

Entwickler: Tengen USA

Dragon´s Revenge



Wer sich noch an "Dragon´s Fury" erinnert, kann sich freuen: **Tengen** bringt mit "Dragon´s Revenge" die offizielle Fortsetzung des Fantasy-Flippers auf den Markt. Wie im Vorgänger spielt Ihr an einem Tisch, auf dem sich Monsterhorden herumtreiben, aus Bumpern Flammen hervorschlagen und ein Frauengesicht sich unter dem Beschuß der Kugel mutiert. Diesmal verwandelt sich die Dame nicht in einen Drachen, sondern spaziert ärgerlich über den ganzen Flippertisch, der aus drei Ebenen besteht.
Mit zunehmender Spieldauer könnt Ihr Euch einen Gang an der rechten Seite erspielen, der neben punkteträchtigen Extras auch eine Warpzone zum nächsten Bonuslevel bereithält. In jeder Flipperebene müßt Ihr eine Aufgabe lösen, um in die begehrten Bonusrunden vorzudringen: Habt Ihr Drachenkopf, Totenschädel oder Echsenmonster getroffen, kommen Meuten von kleinen Ungeheuern auf den Flippertisch. Erst wenn sie alle beseitigt sind – je nach Spielstufe sind dafür mehrere Treffer notwendig – markiert ein Pfeil den Eingang in eine Fantasy-Welt. Hier schießt Ihr auf Gnome, die mit Köpfen werfen, auf Feuermonster oder herumfliegende Saurier. Habt Ihr alle Handlanger erledigt, kommt der Hauptpreis: In den ersten Levels befreit Ihr Eure Mitkämpfer aus dem Bann des Drachen, später erweckt Ihr versteinerte Monster aus der Gefangenschaft. Erst wenn Ihr alle acht Bonusstufen gelöst habt, kommt es zum Endkampf gegen den Drachen.
Droht die Kugel durch einen Ausgang ins Bildschirm-Nirwana zu fallen, könnt Ihr dem Flipper auf Knopfdruck einen Stoß geben. Rüttelt Ihr zu oft per Joypad am natürlichen Spielverlauf, kommt unweigerlich der Tilt-Schriftzug ins Bild, und alle Funktionen werden ausgeschaltet. Der Spielstand kann zu jedem Zeitpunkt mit einem Paßwort gespeichert werden.

Tengen ist eine hundertprozentige Tochter des Spielautomatenproduzenten Atari Games – geschäftlich nicht verbandelt mit Atari Computer, die mit dem Jaguar ins Spiele-Business zurückkehren. Bei Tengen wurden vor allem Umsetzungen von Automatenhits wie "Hard Drivin´", "Klax" oder "Pitfighter" produziert. Inzwischen erscheinen auch Originalprogramme. Neben "Gauntlet 4" und "Dragon´s Revenge" veröffentlicht Tengen in Europa die Sales-Curve-Spiele "Lawnmower Man" und "Mega Swiv" für das Mega Drive.



Erst wenn Ihr alle Figuren in den Bonuslevels befreit habt, ist das Spiel zu Ende.



Die Rache des Drachen: Die nette Lady aus dem Vorspann entpuppt sich als feuerspeiende Echse.



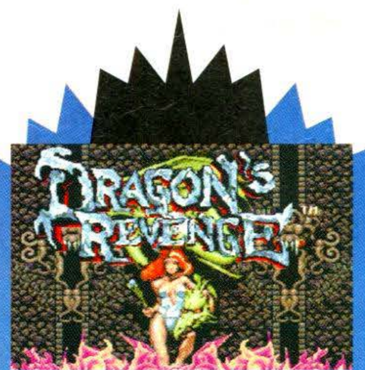
Auf dem Haupttisch müßt Ihr Aufgaben lösen, um in die Extralevels vorzudringen.

EXTRAKUGEL • Fans des Vorgängers werden nicht enttäuscht: Die Rache des Drachen spielt sich sehr gut und bietet eine ordentliche Herausforderung. Besonders gelungen sind die fantastischen Bonusrunden, die mit wunderschöner Grafik immer wieder überraschen. Der Schwierigkeitsgrad zieht stets an, ist aber dank Paßwörtern und der ausgeklügelten Steigerung niemals unfair. "Dragon´s Fury" ist ein unterhaltsamer Bildschirmflipper, der nicht versucht, eine wirkliche Pinball-Maschine zu simulieren, sondern fantasievoll mit den Möglichkeiten einer Konsole spielt. Steuerung und Ballverhalten sind gelungen. Spaß macht das Ganze auch und fesselt, bis der letzte Endgegner mit der Kugel weggeputzt ist. Wenn es zur Abwechslung mal kein Jump´n´Run oder ein Ballerspektakel sein darf, dann ist Tengens Modul-Flipper erste Wahl.





Erst in den fantasievollen Bonuslevels geht die Action mit mehreren Spielkugeln los.



MBIT 8

HERSTELLER	TENGEN
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	68 %
SOUND	61 %
SPIELSPASS	77%

Unterhaltsamer Action-Flipper im Fantasy-Ambiente: Spielerisch und technisch überzeugend.

Programmierung: R. Kawa, R. Rogers, H.Takeda, T. Sakamoto • **Grafik:** S. Tomizawa, A. Okamoto, A. Yamazoe • **Musik**: H. Hashimoto

Run Saber



Wenn ein Spieletester einmal versehentlich in ein Regelbuch blickt, scheint es ihm, als habe sich in den letzten 10 Spielejahren nichts getan. Wieder einmal ist Endzeit, und heldenhafte Einzelkämpfer erheben sich gegen einen verrückten Wissenschaftler mit Welt-Zerstörungs-Patent. Männchen und Weibchen, als Run-Saber-Kampfkünstler in körperlicher Topform, warten im Kälteschlaf auf den oder die Videospieler. Sie hüpfen auf Knopfdruck und fuchteln mit dem Säbel, sobald Ihr ein zweites Fire-Button antippt. Die seitlichen Taster lassen Euren Recken über den Boden rutschen und empfindlichere Gegner zu einem Staubwölkchen verpuffen – diese und andere Tricks hat ihnen anscheinend Capcoms "Strider" beigebracht. Von "Super Probotector" wurde der Level-Architekt von "Run Saber" inspiriert: Stahlgerüste wollen erklommen und Höhlensysteme überwunden werden. Die Monster flattern, kriechen oder morphen sich aus dem Erdboden; an jeder zweiten Ecke lauert ein Mittelgegner, am Ende dann der extrafette Obermotz. Um gegen diese Mieslinge gewappnet zu sein, sammelt Ihr heilende und stärkende Extras. Außerdem erlaubt Euch das Spezialtraining, senkrechte Wände zu erklettern, an der Decke zu hangeln oder Felsvorsprünge zu erklimmen. Kombiniert ergeben Turnübungen und Waffeneinsatz ein erfreulich flexibles Bewegungsrepertoire.



Nicht nur "Strider" diente den Entwicklern von Atlus als Vorbild: Eine ähnliche, optisch aber etwas frischere Dame hat auch in "Parodius" ihren Auftritt.



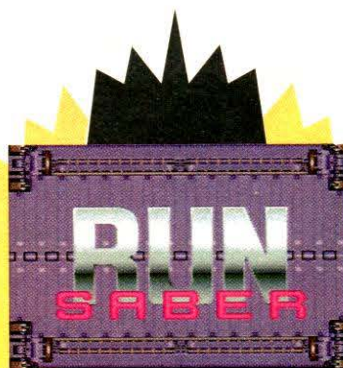
Eine weitere Inspirationsquelle ist für Atlus die europäische Malerei: Im Hintergrund "Der Turmbau zu Babel"

LOW-BUDGET - Auch wenn man Run Saber die relativ geringen Mittel eines kleinen Softwarehauses ansieht, ist die Säbelschwingerei über die in alle Richtungen scrollende Landschaft eine saubere Produktion. Patzer und technische Störungen vermieden die Programmierer ebenso, wie übertriebenen Grafikaufwand und verschwenderische Begleit-Akustik. Das Actionspiel ist eine der angenehmen Überraschungen des neuen Jahres. Kein Spiel, das man dem Neo-Geo-Fan vorführt, aber durchaus ein Produkt, das man selbst in einer ruhigen Minute in den Modulschacht schiebt. "Run Saber" ist mit seinen fünf Levels recht kurz (bezieht dafür Extra-Motivation aus dem Zwei-Spieler-gleichzeitig-Modus), durch drei Schwierigkeitsgrade auf jeden Spieletyp einzustellen und ein rundum sympathisches Japano-Spiel mit dezent eingestreuten Überraschungen und Effekten.





Ein Mann schlittert sich durch: Verzwickter Levelaufbau und brutale Todesfallen machen dem "Run Saber" das Leben schwer.



MBIT 8

HERSTELLER	ATLUS
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	IMAGINEER

GRAFIK	61 %
SOUND	59 %
SPIELSPASS	62 %

Saubere Action-Produktion ohne verschwenderisches Drumherum: Ein angenehm spielbarer Verwandter zu Capcoms "Strider".

Entwickler: Malibu Interactive • Produzent: Rich Robinson • Design: James Maxwell, Dan MacArthur • Programmierung: Andrew Green • Grafik: Jeff Godfrey, Damon Dubois, Joan Igawa • Sound: Brian Howarth

Cliffhanger


Zwischendurch legt Gabe halsbrecherische Kletterpartien ohne Sicherungsseil ein.


Um der Lawine zu entkommen, sind neben schnellen Beinen auch perfektes Sprung-Timing gefragt.


In der eisigen Höhle lauern Fledermausschwärme auf den halberfrorenen Helden.

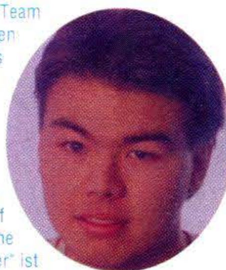
Auch zum neusten Kinobit von Ex-Rambo Sylvester Stallone sind schon Umsetzungen auf Videospielsysteme vorprogrammiert. Das ehrgeizigste Projekt wird im Moment bei Virgin USA entwickelt: Ihr "Demolition Man" wird erst einmal exklusiv auf dem 3 DO nach Bösewicht Wesley Snipes jagen. Für das Ballerspektakel, das an die Metzel-Automaten "Cabal" und "Operation Wolf" erinnert, drehte ein Kamerateam zusätzliche Aufnahmen mit den beiden Hautdarstellern.

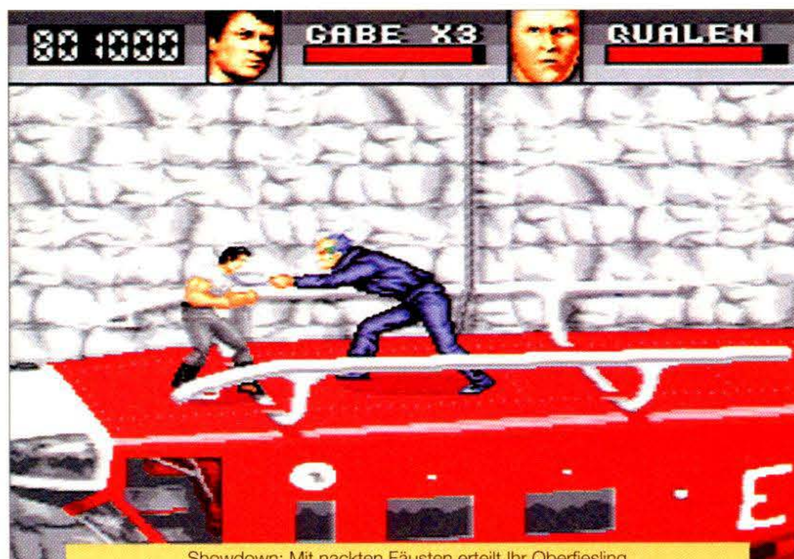


Sylvester Stallone ist längst als **"Demolition Man"** unterwegs, da schiebt Sony die Umsetzung seines Sommererfolgs "Cliffhanger" nach. Wie im Film gerät Gabe Walker, Held der Bergwacht, in eine bedrohliche Situation: Der Hilferuf eines abgestürzten Flugzeugs wurde von kriminellen Ausbrechern gesendet, die 100 Millionen Dollar geraubt haben. Leider sind die Koffer, in denen sich das Geld befand, im Notlandungstrubel verloren gegangen. Um die Beute in den verschneiten Höhen wiederzufinden, brauchen die Verbrecher die Hilfe eines erfahrenen Bergführers. Kurzerhand entführen sie Gabes Freundin, und Ihr steuert den Helden bei den halsbrecherischen Rettungsaktionen zwischen Gletschern, Höhlen und Lawinen.

Sieben Abschnitte führen Euch in die Bergwelt, wo Ihr erst einmal die Koffer mit dem Geld finden müßt. Auf dem Weg zur Beute begegnen Euch Dutzende von Gangstern, die Gabe mit Messern, Gewehren und Karatekünsten nach dem Leben trachten. Stallone-typisch wehrt Ihr Euch mit handfesten Argumenten und gezielten Trittkombinationen, außerdem beherrscht der Held eine "Beinsense", die leider auch ihm etwas Lebensenergie kostet. Neben Prügeleinlagen fordert die Höhenluft weitere Talente: Ihr müßt Steilwände erklettern, über Abgründe und brüchige Brücken springen, Euch an Seilen entlanghangeln, sowie vor Lawinen und wildgewordenen Fledermaushorden in Sicherheit sprinten. Wenn Ihr bestimmte Gegner in die ewigen Jagdgründe schickt, kommt Ihr an Waffen wie Messer und MPs, wärmende Lagerfeuer spenden Gabe Energie. Am Ende steht Euch das Duell mit Galen bevor, das wie im Film auf dem abgestürzten Hubschrauber stattfindet.

EISIG • Noch eine Filmlizenz, bei der sich ein bewährtes Designer-Team möglist wenig Mühe gab. Dieselben vier Feinde tauchen in dezenten Variationen ständig wieder auf, die drei Spielelemente werden bis zum Ende totgequält und das Ganze dann mit einem heftigen Schwierigkeitsgrad abgeschmeckt – fertig ist das Spiel zum Filmhit. Technisch sind keine Patzer zu entdecken – kein Wunder, da es kaum zu turbulenter Action kommt, weil selten mehr als drei Figuren den Bildschirm "bevölkern". Die Präsentation mit Zwischenbildern ist wie die Grafik ordentlich, die Musik nervt auch nur wenig. Der "Cliffhanger" hat vor allem mit dem stupiden Spielablauf zu kämpfen. Schon nach wenigen Minuten langweilt das ewig gleiche Faustkampfritual, das zudem oft in Unfairneß abdriftet. "Cliffhanger" ist solide und professionell gestaltete Fließbandware, die nur wenig Spaß bringt.





Showdown: Mit nackten Fäusten erteilt Ihr Oberfiesling Qualen eine schmerzhafte Lektion.

CLIFFHANGER

MBiT 8

HERSTELLER	SONY
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	SONY

GRAFIK	44 %
SOUND	43 %
SPIELSPASS	48 %

Verschneite Einöde: Keine Patzer bei der Spielgestaltung, aber langweilig vom Anfang bis zum Ende.

Produzent: Tom Sloper • **Design:** M.Asakawa, Y.Furusawa • **Programmierung:** F.Suguiura u.a. • **Grafik:** H. Yabusaki u.a. • **Sound:** S.Tenpei, Mr. Ogura

Alien vs. Predator



Auf der Leinwand gingen sich die außerirdischen Super-Killer bisher aus dem Weg, im Comic liefern sie sich Woche für Woche schonungslose Gefechte. Im Super-Nintendo-Spiel "Alien vs. Predator" steuert Ihr letzteren, einen knochigen Trophäenjäger und dezimiert die anstürmenden Aliens mit den üblichen Schlägen (Gerade, Haken, Sprungkick und Fußboden-Rutscher). Schmucke Schädel, aber auch Shuriken und Jagdspeer sind die Trophäen, die Ihr in den mehrfach unterteilten Levels erbeutet. Spendable Aliens verlieren gar eine magische Kugel, die Euch vor dem Auge Eurer Feinde verbirgt. Die Schweinshaxe darf unter den Fundsachen nicht fehlen: Sammelt sie ein, und Euer **Energiebalken** füllt sich.

Der Energiebalken ist das einzige, was sich an Euren Gegenspielern ändert: Statt mit besseren Taktiken rücken die Aliens von Level zu Level mit größerem Energievorrat an. Dadurch ziehen sich die öden Kämpfe ganz schön in die Länge...

MBiT 8

HERSTELLER	ACTIVISION
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	ALLAN
GRAFIK	34 %
SOUND	29 %
SPIELSPASS	31%

Lieblos heruntergeschludderte Prügelei. Wer auf die armeselige Aufmachung steht, hat's an einem Abend durchgespielt.



Alle drei Alienarten auf einen Blick: Abgesehen von den Endgegnern gibt's im ganzen Spiel keine anderen Feinde.



MEGATRASH • Bemüht Euch nicht, den Predator bis ins Alien-Hauptquartier voranzuprügeln, denn dort haben die Entwickler die Grafik des dritten Levels recycled – das Finale sieht so aus wie die erste Hälfte des Spiels. Bis auf die jämmerlich animierten Endgegner gibt's auch keine neuen Feinde. Drei verschiedene Alienformen plus zappelige Endgegner, das war's. Gag, Extras oder gar ein Abspann? Könnt Ihr vergessen. Eine bettelarme "Turtles in Time"-Variante, die schon im ersten Level nervt.

Design & Programmierung: Cryo, Frankreich

Dune

Ein Jahrzehnt vor der Verfilmung von 1984 sollte Dune zum ersten Mal auf die Leinwand gebracht werden. Für das ambitionierte Projekt versammelte der Chilene Alexandro Jodorowsky die besten Fantasy-Künstler der Welt und internationale Stars wie Orson Welles, Salvadore Dali und David Carradine. Als das Vorhaben scheiterte, rettete der Drehbuchautor Dan O'Bannon den Designer-Stab in ein anderes Projekt: Die Künstler Chris Foss, Möbius und H.R. Giger waren für die Austattung von Ridley Scotts "Alien" zuständig



Eine Lizenz geht auf Reisen: Als vor 18 Monaten die PC-Version der David-Lynch-**Verfilmung** des Buches von Frank Herbert erschien, war die Fachpresse geteilter Meinung. Meist brummten Verrisse auf das Grafik-überladene Mini-Spielprinzip herab. Der zweite Teil ist lang geschrieben, da wird "Dune" für das Mega CD entstaubt. Aus schon damals gelungener Akustik ist ein Soundtrack geworden, der wahlweise linear oder den Handlungsverlauf begleitend von CD erklingt. Die Protagonisten, Leinwandgestählte Varianten der Buchhelden, sprechen in Englisch oder Französisch; wer auf Untertitel steht, bekommt die Handlung auch in Spanisch, Deutsch oder gar "Fremisch" serviert.

Um den Wüstenplaneten vor dem Griff der Gewürz-gierigen Harkonnen zu schützen, erwählt Lord Atreides Euch, seinen Sohn, zum Führer seiner Gefolgsleute und Truppen. Ihr begebt Euch zu Fuß durch die Gebäude, solltet aber für ausgedehnte Erkundungen durch die Wüstenwelt auf einen Ornithopter zurückgreifen. Den Flug über die endlosen Sandverwehungen dürft Ihr selbst steuern oder überspringen. Am Ankunftsort erwartet Euch jeweils ein Freme, ein Bewohner des Wüstenplaneten, der sich Euch als Arbeiter oder Soldat anschließen möchte, Euch Tips oder einen wichtigen Gegenstand gibt.

Sowohl für den Planeten, als auch für die elterliche Festung sind Karten abrufbar, die sich je nach Euren Entdeckungen vergrößern. Ganz oben auf der Karte des Wüstenplanets, droht die Festung der Harkonnen – Ihr habt 80 Züge Zeit, Verbündete um Euch zu sammeln, Gewürze abzubauen und eine schlagkräftige Armee aufzustellen. Neben der organisatorischen Aufgabe, Euer stetig wachsendes Einflußgebiet zu verwalten, müßt Ihr die Weisungen Eurer Clanmitglieder befolgen und kleinere Aufträge ausführen.



Auf dem Wünstenplaneten orientiert Ihr Euch durch Landkarten in vier verschiedenen Maßstäben.



Wer kann helfen? In den Kammern der Wüstenfestungen und in Höhlensystemen trefft Ihr auf die Charaktere des Films.



Die Protagonisten sprechen wahlweise in englisch oder französisch zu Euch, können aber auch deutsch untertitelt werden.



VERSPIELT • Französische Spiele sind anders: Dune ist mehr eine Grafikshow zu psychodelischem Gesäusel, ein Flickwerk der grafischen Einfälle und Detailspielereien, als ein zackiges Strategie-Abenteuer. Bei der liebevollen Interpretation des Film unterliefen dem Designer einige Patzer: Statt durch ein stimmungsvolles Intro einzuleiten, beginnt das Spiel mit einer Logo-Show (erst Sega, dann Virgin, dann Cryo, dann Virgin, dann wieder Cryo) – klickt man weiter, ist's auch um den Vorspann geschehen. Der Spielverlauf ist etwas holprig, aber sympathisch und einsteigerfreundlich. Alle erdenklichen Features wurden in die Kulissen eingebaut: Soundmenü im Gewürze-Mixer und Save-Option durch Blick in den Spiegel. Schade, daß das Drumherum einem eher blassen Spielprinzip dient – Ihr fliegt herum, wiederholt stoisch Eure Kommandos und hofft auf eine der seltenen Überraschungen.



Die Wüste, unendliche Weiten...mit dem Orntithopter oder im Sattel eines Sandwurms sucht Ihr den Wüstenplaneten nach Gewürzvorkommen ab.





HERSTELLER	VIRGIN
SYSTEM	MEGA CD
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	VIRGIN

GRAFIK	70 %
SOUND	72 %

SPIELSPASS	66%

Grafisch und akustisch verspieltes Strategie-Adventure: Besser als die Computervorlage und mit rücksichtsvoll flinken Ladezeiten.

Entwickler: Bits

Last Action Hero



Der Kinoreinfall "Last Action Hero" zerbröselt nicht nur Schwarzenegger´s Megaman-Image, er läutet mit einem Dutzend anderer Spiele Sonys Videospiel-Offensive ein. Filmgetreu übernehmt Ihr den Part von Slater, dem letzten Actionhelden. Zunächst werden Straßenpunks niedergeprügelt, später wilde Autoverfolgungsjagden abgedreht.

Insgesamt hält "Last Action Hero" sieben Levels parat, die dem Titel alle Ehre machen: Laufen, Prügeln, Springen und Ausweichen sind die gefragtesten Tugenden des Pixel-Heroen. Extra-Fetischisten läuten die Jammerstunde ein. Außer herumfliegenden Kinokarten, die unwiderstehlich Slaters Energiereserve füllen, hat das Modul nichts Ähnliches zu bieten.

MBiT 8	
HERSTELLER	SONY
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	SONY
GRAFIK	37 %
SOUND	28 %
SPIELSPASS	24 %

Wirklich das Letzte: Langweiligste Action-Szenen mit Schnarch-Faktor 5,9. Noch blöder als der Film.

Die Mega-Drive-Version wurde zunächst auf Eis gelegt. Laut Sony steht zur Zeit kein Veröffentlichungstermin fest. Angesichts der Spielqualität ist dies jedoch kein Grund zum Jammern.



Von Abwechslung keine Spur: Hardcore-Prügelszenen und Highway-Rasereien bestimmen den Spielrhythmus.



MULTIMEDIA-FLOP • War der Film schon eine Zumutung, meldet die Super-Nintendo-Version ernste Ansprüche auf den Titel "Unverschämtheit des Jahres" an. Grafik und Sound mal außen vor: der Spieldesigner muß während der Tatzeit unter schwersten Depressionen gelitten haben. Schwachsinnige Prügeleien gegen "Look-a-like"-Gegner und dusslige Rennszenen, gepaart mit einem widerwärtig derben Schwierigkeitsgrad lassen nur eine Schlußfolgerung zu: Rette sich, wer kann!

Produzent: Jeremy Smith • Design: Bob Churchill • Programmierung: Chris Long • Grafik: Lee Pullen • Sound: Nathan McCree, Martin Iveson

Chuck Rock 2: Son of Chuck



Wenn Chuck Jr. müde wird, reitet er auf Straußen, Bergziegen oder Elchen durch das Land.



Beim Flußrennen wird Euer schneller Ballerfinger gefordert – zur Belohnung winkt ein Continue.



Endgegner-Time: Auf Euch warten gigantische Saurier, die gerne Säuglinge fressen.

Im animierten Trickfilmintro werdet Ihr in die steinzeitliche Handlung eingeführt.



Chuck Rock kehrt zurück: Nach dem ersten Abenteuer, das ihn auf alle gängigen Konsolen verschlug, hat's der Steinzeitrüpel zum erfolgreichen Geschäftsmann gebracht. Im **Zeichentrickintro** verfolgt Ihr, wie der Neandertaler durch einen Schlag auf einen Fels das Auto erfindet, Geld scheffelt und Vater wird. Aber kein Erfolg ohne Neider: Der fiese Brick Jagger, Chef einer Konkurrenzfirma, läßt Chuck von seinen Gorillas entführen und fordert frech ein Lösegeld. Diese Schandtat schreit nach einem neuen Helden. Säugling Chuck Jr. tritt mit seiner Lieblingsholzkeule an, um den Papa zu retten.

Um zur Fabrik des Bösewichts vorzudringen, knüppelt sich Junior durch knapp zwanzig Levels. Ob in eisiger Bergwelt, in einem Wasserfallsystem oder im Inneren eines Baumes – überall lauern die Gefahren der Steinzeit. Kleine und große Saurier, unfreundliche Zeitgenossen und die Tücken der prähistorischen Umwelt machen Euch zu schaffen. Habt Ihr Dippy, den Gigantosaurus und monströse Endgegner wie die Riesenkrake, den Lavavogel und das Ungeheuer der Lagune bezwungen, führt die Reise durch einen Abwasserkanal zum gefangenen Chuck Senior, der von Brick Jaggers Holzroboter eisern bewacht wird.

Zwischendurch verdient Ihr Euch in drei Bonusspielen zusätzliche Continues: Chuck Jr. haut Äpfel vom Baum, paddelt mit Schildkröten um die Wette und bearbeitet einen Felsblock, um vor Ablaufen des Zeitlimits ein Steinbildnis seines Vaters zu schlagen.

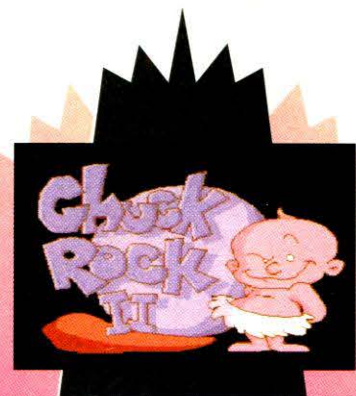
Neben der Keule nutzt der Kleine auch sein Köpfchen, um Mini-Rätsel zu lösen, freundliche Tiere als Reitgelegenheiten zu rekrutieren und versteckte Extras zu finden.

NEUAUFLAGE • Wer das Modul besitzt, braucht sich die CD nicht zuzulegen. Alle anderen sollten zur Silberscheibe greifen. Die Änderungen sind geringfügig, denn die Levels sind identisch: Ein urkomisches Slapstick-Zeichentrickintro ohne störende Ladezeiten, viele neue Klangeffekte und ein Soundtrack, der von karibischen Steeldrum-Klängen, über Boogie Woogies bis zu swingenden Big-Band-Musiken reicht. Spielerisch ist 'Son of Chuck' abwechslungsreich, witzig und niemals langweilig – besonders lustig sind die Endgegner und Chucks Reittiere. Steuerung, Spielspaß und der Humor, mit dem die Steinzeit-Saga präsentiert wird, stimmen, auch wenn Chuck Jr. spielerisch kein Neuland betritt. Technisch garantiert der Core-Design-Standard höchstes Niveau, dafür ist 'Son of Cuck' insgesamt leider zu kurz geraten.





Im Wipfel des versinkenden Lava-Baums kämpft Chuck Jr. gegen ein monströses Küken.





HERSTELLER	CORE DESIGN
SYSTEM	MEGA-CD
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	70 %
SOUND	73 %
SPIELSPASS	74%

Kurzweiliges Steinzeit-Jump'n'Run mit Trickfilmintro, vielen Effekten und wenig Neuerungen zur Modul-Variante.

Entwickler: Ascii, USA

Double Clutch



Als Segas 3-D-Autorennen "Turbo" 1981 in den Spielhallen für Begeisterungsstürme sorgte und das Wort "Polygon" von kaum einem Programmierer buchstabiert werden konnte, war die Zeit der Rennspiele aus der **Vogelperspektive**. Zubehör-Lieferant Ascii erinnert sich der frühen achtziger Jahre und stellt mit "Double Clutch" eine Hommage an die erste Generation von Fahrsimulationen vor. Ein bis zwei Spieler besteigen einen kleinen Flitzer und wagen den Start gegen ein halbes Dutzend Computerpiloten. Nach Wahl des Fahrers wird die Flagge gehißt: Auf dem Rundkurs (Scrolling in alle Richtungen inklusive) gelten keine Verkehrsregeln, allein die Plazierung zählt. Unterwegs lungern ein paar Bonusgegenstände, nach dem Ende des Rennens wird mit dem Preisgeld Autozubehör gekauft. Hofft aber nicht auf Waffenextras (seit "R.C. Pro-Am" auf dem NES sehr beliebt), lediglich spießige Standard-Utensilien wie Motor- und Bremsen-Updates sind im Angebot. Entsprechend gestärkt geht Ihr ins nächste von zwölf Rennen.

MBIT 4

HERSTELLER	ASCII
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	21 %
SOUND	19 %
SPIELSPASS	30 %

Alle kochen nur mit Wasser, doch Ascii fährt mit Pech & Schwefel: Primitiv-dämliches Autorennen.

Videospielpionier Atari veröffentlichte für das VCS 2600 mit "Indy 500" eines der ersten Rundkursautorennen. Dem Modul beigepackt waren Drehregler, die exklusiv für dieses Modul konzipiert wurden. Der stolze Preis: zirka 160 Mark.



Zwölf Strecken – eine langweiliger als die andere: Double Clutch ist eine Fehlzündung.



TEMPO 30 • Warum, wozu und überhaupt? "Double Clutch" ist langweiliger als das Einparken auf dem ADAC-Verkehrsübungsplatz. Inszeniert ohne jeden Charme und Witz – mit einem geschätzten Zeitaufwand von 11 Stunden, 40 Minuten. Grafik und Sound Marke "Mein Beileid!", kombiniert mit bodenlosem Ideenmangel: Selbst gegen mittelmäßige Konkurrenz wie "Super Off-Road" kommt das Laienwerk nicht vom Fleck. Schnappt Euch lieber "Super Monaco GP" oder Domarks "F-1".

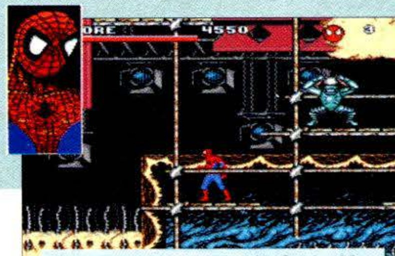
Entwickler: Software Creations, GB • **Programmierung:** Peter Andrew, Peter Harrison • **Grafik:** Gavin Eagleton • **Sound:** Sound Images

Spider-Man & X-Men



Da Spidey alleine nicht mehr genügend Power besitzt, einsame Bildschirmabenteuer zu bestreiten, verbündet er sich mit den "X-Men". **Flying Edge** hat jedem der fünf Helden zwei Levels gewidmet, die sie im Alleingang erledigen. Bevor Ihr allerdings in den Genuß kommt, die Spielfigur (sprich: Szenario) zu wählen, hat Spider-Man den Anfängerabschnitt zu überstehen. In dieser Geduldsprobe sammelt Spidey bestimmte Gegenstände in der richtigen Reihenfolge. Gegner lassen sich kaum blicken: Spider-Man sollte nur auf seinen Sensor achten, der anzeigt, wo die nächste Fundsache lauert. Einmal geschafft, bleibt Euch die Aufnahmeprüfung auch nach dem Game Over erspart. Danach geht´s zur Sache: Spider-Man, Wolverine, Cyclops, Storm und Gambit stehen je eine Doppelpackung Action bevor. Dabei greifen die Helden auf eigenwillige Waffen zurück. Wolverine setzt seine geschliffenen Klauen ein, Gambit wirft mit Energiekarten um sich, Storm vertraut auf Blitzlichtgewitter, Cyclops hat den tödlichen Blick. Daß Spider-Man seine Feinde liebevoll "umgarnt" und sich von Plattform zu Plattform schwingt, versteht sich von selbst. Aprospos Plattform: Die einzelnen Spielstufen unterscheiden sich nicht nur in Optik und Architektur, auch die Bösewicht-Palette wird dezent gewechselt. Action dominiert jederzeit, die Extras orientieren sich in "Spider-Man & X-Men in Arcade´s Revenge" an den Hauptdarstellern.

Flying Edge gehört zum Acclaim-Firmenimperium. Die US-Company veröffentlicht unter dem "Label" Flying Edge ausschließlich Sega-Spiele. Ebenfalls bei Acclaim zu Hause ist "Arena" (ebenfalls den Sega-Konsolen vorbehalten) und "Ljn", das für Nintendo-Nachschub sorgt. In der Schallplattenbranche ist diese Untergliederung gang und gäbe. Sie entsteht meist durch den Kauf von kleineren Firmen. So gehörte Ljn ehemals dem Musikgiganten MCA, Arena zählte zum Mirrorsoft-Firmenimperium.



Senkrechte Mauern sind für Spider-Man kein Problem: Er krallt sich fest und klettert mühelos empor.



Cyclops wehrt sich mit Laserstrahlen, die er in Augenhöhe verschießt: Schau mir in die Augen, Schurke...



Wenn Gambit ein "B"-Symbol aufsammelt, erhält er 26 frische Karten, neue Energie und 5000 Punkte.



Storm kämpft sich unter Wasser vorwärts, muß aber von Zeit zu Zeit Luft schnappen.

VON ALLEN GUTEN COMICS VERLASSEN • Je komplizierter die Lizenz, desto bescheidener die Umsetzung: Fünf eingespielte Comic-Stars garantieren leider nicht für ein abwechslungsreiches und durchdachtes Actionspektakel. Zwar wurden jedem Helden "seine" zwei Spielstufen auf den Pixel programmiert, doch mangelnde Kreativität und Design-Kompetenz machen einen Strich durch die Spielspaß-Rechnung. Chaotisches Level-Design sowie unfaire Gegner pusten jeden Anflug von Atmosphäre mühelos hinweg. Wer die "X-Men" tagtäglich in sein Nachtgebet einschließt, der wird eventuell darüber hinwegsehen und sich an den Aspekten "viele Levels", "unterschiedliche Grafik" und "Ich darf meine Idole befehligen," aufmuntern, normale Spieler nehmen von einem bestenfalls mittelmäßigen Action-Jump´n´Run tunlichst Abstand.





Wolverine hat nichts zu lachen: Aus harmlosen Kisten preschen plötzlich Bösewichte empor und feuern auf den verdutzten X-Man.



MBiT 8

HERSTELLER	FLYING EDGE
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	ACCLAIM

GRAFIK	60 %
SOUND	55 %

SPIELSPASS	57%

Chaoten-Jump´n´Shoot in dumpfer Comic-Umgebung: Nur für gnadenlose Superhelden-Fans zu empfehlen.

DIE BESTEN PREISE IM DEUTSCHEN RAUM

MEGA TRADE SOFT & GAME AG

Für Deutschland Für die Schweiz

SUPER NINTENDO

	DM	SFr.
Actraiser	119.-	119.-
Adv. Island.	90.-	99.-
Aero The Accr.	119.-	119.-
Addams Fam.	80.-	89.-
Another World	119.-	119.-
Aladdin	109.-	119.-
Air Driver	119.-	129.-
Asterix	119.-	119.-
Alien 3	109.-	119.-
Axeley	109.-	119.-
Bomberman	99.-	99.-
Battle Toads	109.-	119.-
Bubsy	109.-	119.-
Castelvania 4	99.-	109.-
Chessmaster	99.-	59.-
Cliffhanger	99.-	109.-
Congos Caper	109.-	119.-
Cool Spot	109.-	119.-
Crash Dummies	119.-	129.-
Chuck Rock	99.-	109.-
Cybernator	109.-	119.-
Darius Twin	109.-	119.-
Desert Strike	99.-	109.-
Dracula	109.-	119.-
Duffy Duck	119.-	129.-
Exhaust Heat	109.-	119.-
Equinox	119.-	129.-
Flash Back	119.-	129.-
F-Zero	49.-	49.-
Goof Troop	109.-	119.-
GP F 1 original.	129.-	129.-
Hook	109.-	119.-
Hyper Zone	99.-	109.-
Red October	109.-	119.-
King Arthur W.	109.-	119.-
King Monstr	99.-	109.-
Last Aktion Hero	99.-	109.-
Lemmings	109.-	89.-
Home Alone 2	119.-	129.-
Lost Vikings	109.-	119.-
Jurassic Park	119.-	129.-
Mario All Stars	89.-	99.-
Mario is Missing	119.-	129.-
Mario Kart	89.-	99.-
Mario Paint	99.-	99.-
Mario World	109.-	119.-
Mickey Mouse	109.-	119.-
Mortal Combat	119.-	119.-
Mystic Quest	89.-	99.-
Nigel Mansell	109.-	119.-
Opera. Logic B.	109.-	119.-
Paradious	109.-	119.-
PGA Tour Golf	109.-	119.-
Phalanx	49.-	39.-
Pilot Wings	69.-	59.-
Pitfighter	79.-	59.-
Plok	89.-	99.-
Ninja Caveman	69.-	59.-
Prince of Persia	109.-	119.-
Probotector	109.-	119.-
Push Over	99.-	59.-
Poky & Rocky	129.-	129.-
Road Runner	89.-	79.-
Road Riot	99.-	109.-
Robocop 3	69.-	59.-
Royal Rumble	109.-	119.-
Rummenigge M.	109.-	119.-
Samurai	109.-	119.-
Sensible Socc.	119.-	129.-
Sim City	69.-	59.-
Sky Blazer	109.-	119.-
Spinndezi	49.-	39.-
Star Wars	119.-	129.-
Starwing	109.-	119.-
Street F. Turbo	129.-	129.-
Strike Gunner	99.-	109.-
Striker	109.-	119.-
Super Soccer	69.-	59.-
Super Ghouls`s	89.-	59.-
Super R-Type	69.-	49.-
Super Tennis	69.-	49.-
Super Star W. 2	119.-	129.-
Super Swiv	119.-	129.-
Sunset Riders	119.-	129.-
Tazmania	119.-	129.-
Teenage Turtle	89.-	99.-
Test Drive 2	109.-	119.-
Terminator 2	119.-	129.-
Tiny Toon	109.-	119.-
Turtles 4	109.-	119.-
Turtels Turnament Fighter	129.-	129.-
Utopia	119.-	129.-
Young Merlin	129.-	129.-
We´re Back	109.-	119.-
Wing Command.	69.-	59.-
W. Leag. Bask.	89.-	99.-
Wrestlemania	99.-	119.-
Zelda 3	89.-	99.-
Zombies	109.-	119.-
Action Rep. Pro	99.-	99.-
Ascii Pad	45.-	49.-
Super Controller	28.-	29.-
SV 334 Pro Pad	25.-	29.-
Score master	85.-	89.-
Mario Spielbera.	25.-	29.-
Nintendo "	25.-	29.-
Zelda "	25.-	29.-
Stereo AV Kabel	25.-	29.-
SFX Adapter	39.-	39.-

SEGA MEGA DR.

	DM	SFr.
688 Attack Sub	59.-	39.-
Abrams B. Tank	59.-	39.-
Agassi Tennis	79.-	79.-
Alien 3	69.-	69.-
Alien Storm	59.-	39.-
Aladdin	99.-	99.-
Aquatik Games	69.-	69.-
Battle Toads	79.-	79.-
Bloc-out	69.-	69.-
Cliffhanger	89.-	89.-
Chuck Rock	59.-	49.-
Chuck Rock 2	99.-	99.-
Centurion	69.-	69.-
Cool Spot	89.-	89.-
Donald Duck	69.-	69.-
Davis Cup Tenn.	99.-	99.-
Dragons Fury	69.-	69.-
Dracula	109.-	99.-
EA Hockey	69.-	69.-
Ecco the Dolph.	79.-	79.-
E. Holeyfield Box	69.-	69.-
EX-Mutands	69.-	69.-
F-15 2	99.-	99.-
Fantasia	79.-	79.-
Flashback	89.-	89.-
Flintstones	89.-	99.-
F-1 Racing	99.-	99.-
F-22	69.-	69.-
Gain Ground	59.-	39.-
Galaxy Force 2	59.-	39.-
Gauntlet 4	99.-	99.-
Ghostbusters	69.-	69.-
Grand Slam Ten.	69.-	69.-
Gun Star Heroes	89.-	89.-
Hook	99.-	99.-
Indiana Jones 3	69.-	69.-
James Pond 2	69.-	69.-
James Pond 3	99.-	99.-
John Madden 93	69.-	69.-
John Madden 94	99.-	99.-
Jungle Strike	99.-	99.-
Jurassic Park	99.-	99.-
Kid Chameleon	59.-	39.-
Klax	59.-	39.-
Land Stalker	99.-	99.-
Last Action Hero	89.-	89.-
Lemmings	69.-	69.-
LHX Attack Cho.	79.-	79.-
Lotus Turbo	79.-	79.-
M. Lemieux Ho.	59.-	59.-
Mickey Mouse 1	69.-	69.-
Mickey & Donald	69.-	69.-
Micro Machines	99.-	99.-
Mortal Combat	109.-	99.-
M. Ali Boxing	99.-	99.-
NHL Hockey 94	99.-	99.-
Olympic Gold	79.-	79.-
Ottifanten	89.-	89.-
PGA Tour Golf 2	89.-	89.-
Phantasy Star 2	79.-	79.-
Popoulus 2	109.-	99.-
Puggsy	99.-	99.-
Rev. of Shinobi	79.-	79.-
Road Rash 2	99.-	99.-
Sensible Soc.	109.-	99.-
Shinning Force	109.-	99.-
Shinobi 3	89.-	89.-
Side Pocket	69.-	69.-
Sonic 2	59.-	49.-
Sonic Spinball	89.-	89.-
Streetfighter 2	109.-	109.-
Street of Rage 2	99.-	99.-
Splatter House 2	69.-	69.-
Superman	89.-	89.-
Spiderman	59.-	39.-
Tazmania	69.-	69.-
Tiny Toon	89.-	89.-
Toe Jam & Earl	69.-	69.-
Ultimate Soccer	79.-	79.-
Virtual Pinball	99.-	99.-
Wimbledon 2	79.-	79.-
Winter Olympics	99.-	99.-
Wiz`n Liz	99.-	99.-
Action Replay Pro	99.-	99.-

NES AKTION !!!!!

Faxanadu	39,-	29.-
Snake Rattle	39,-	29.-
Open Tour Golf	39,-	29.-
Kickle Cubicle	39,-	29.-
4 Player Tennis	39,-	29.-
Blades of Steel	39,-	29.-
Hyper Soccer	39,-	29.-
Probotector II	39,-	29.-
Snow Brothers	39,-	29.-
Powerblade	39,-	29.-

Alle Spiele PALVERSION

MEGA TRADE
Ekkehardstr. 16a
78224 Singen/D
TELEFON: 07731/66634
TELEFAX: 07731/64521

Zuzüglich 10.- NN Gebühr ab 300.- Portofrei

Ich bestelle: ______

System: ______
Vorname/Name: ______
Strasse: ______
PLZ/Ort: ______
Telefon: ______
Fax Nr: ______

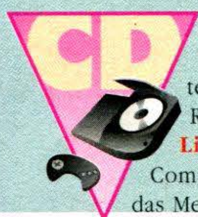
Bitte auf Postkarte kleben oder faxen.

SOFT & GAME AG
Uraniastrasse 34
8001 Zürich / CH
TELEFON: 056/86 19 08
TELEFAX: 056/86 28 38

Zuzüglich 12.- NN Gebühr ab 300.- Portofrei

Entwickler: Infinite Laser Dog

Stellar Fire



Dynamix, eine Tochter des US-Software-Riesen **Sierra On-Line**, bringt einen Computer-Klassiker auf das Mega-CD: "Stellar Fire" hieß früher "Stellar 7" und ist eine moderne Abwandlung von Ataris "Battlezone". Auf einem flachen Schlachtfeld steuert Ihr einen Panzer gegen feindliche Polygon-Objekte, die von Minenfeldern bis zu wild umherrasenden Fliegern reichen.

Sierra wurde vom Ehepaar Roberta und Ken Williams 1979 gegründet. Dank den verschiedenen Adventure-Serien sicherte sich Sierra große Marktanteile im Bereich der PC-Software. Die wichtigsten Titel aus dem kalifornischen Coarsegold sind die abgedrehten Weltraumabenteuer von Roger Wilco in fünf "Space Quest"-Folgen, die märchenbafte "King's Quest"-Saga und die Reality-Variante "Police Quest".

Natürlich wurde die Hintergrundgeschichte modernisiert: Im Jahre 2205 versklavt die außerirdische Rasse der Draxons das gesamte Universum. Diesmal ist die Erde an der Reihe, deren Weltraumflotten von den Aliens ohne Mühe zerstört wurden. Ihr steuert den Raven, ein ultramodernes Raumschiff, das sich in einen Luftkissen-Panzer verwandeln kann. Eskortiert von zwei Geleitjägern macht Ihr Euch auf, die Draxons auf ihrem Heimatplaneten zu überraschen. Dazu müßt Ihr erst den Verteidigungsring brechen, der aus Abwehranlagen auf sechs Monden besteht. Im Panzer rast Ihr über die Oberflächen der Trabanten und ballert Euch auf der Suche nach Energiekristallen durch unzählige Feindformationen. Habt Ihr alle gefunden und den größten zerstört, erwartet Euch ein überdimensionaler Endgegner, der Euch wildentschlossen aufhalten will. Erst wenn Ihr alle Monde gesäubert habt, kämpft Ihr gegen die Draxons.

Der Raven ist mit einem Radar ausgerüstet, der Feinde, Power-Ups und Kristalle ortet. Außerdem könnt Ihr beschleunigen und bremsen. Die Bewaffnung besteht aus einer durchschlagkräftigen Panzerkanone und einem leichten Schnellfeuergeschütz. Durch Extras rüstet Ihr Eure Wummen mit besserer Munition, Doppelschuß, zielsuchenden Raketen oder Zick-Zack-Flugbahnen aus. Als letzte Rettung stehen Euch drei Smart-Bombs zur Verfügung, die alle Gegner im Sichtfeld atomisieren.



Die Energiekristalle des Sicherheitssystems werden streng von Bodentruppen bewacht

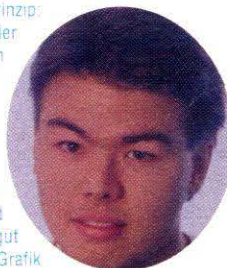

Das Intro stammt aus einem Grafikcomputer und wird von Michael Dorn (Worf aus "Star Trek-Next Generation") erzählt



Guardian voraus: Dieser Endgegner rennt durch die Gegend und wirft mit Pyramiden um sich.



FLACH • So platt wie die Spielebene ist auch das überholte Spielprinzip: Ihr rast bis zum nächsten Ziel, ballert Gegner weg und seid entweder am Ziel oder im Bildschirm-Nirwana. Immerhin ist das ordentlich in Szene gesetzt – die Steuerung ist präzise, das Spieltempo streckenweise rasant schnell und Feinde gibt's wie Sand am Meer. Zudem dürft Ihr ein aufwendiges Intro bestaunen, zum Spiel erklingt gitarrenlastige Hard-Rock-Musik. Da die Dynamix-Programmierer weder Paßwort noch Batterieoption für nötig hielt, müßt Ihr das langwierige Spiel am Stück bestreiten, ein weiterer Minuspunkt sind die langsamen Kanonen, die Ladehemmung bekommen, sobald ein Gegner bildschirmfüllend vor Euch steht. "Stellar Fire" ist eine gut spielbare Version des Klassikers, hat aber trotz modischer Polygon-Grafik viel Staub angesetzt.





Vektoren voraus: Alle Gegner greifen als superschnelle Polygon-Objekte an.

STELLAR-FIRE

© 1993 DYNAMIX, INC
LICENSED BY SEGA ENTERPRISES, LTD.
PRESS START



HERSTELLER	DYNAMIX
SYSTEM	MEGA-CD
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	43 %
SOUND	62 %
SPIELSPASS	57%

Überholtes Spiel, gut in Szene gesetzt: Rasantes Polygon-Ballerspiel, das schnell langweilig wird.

Entwickler: Sensible Software, England



Sensible Soccer



Sonys Sportdebüt auf dem Mega Drive weiß spielerisch zu überzeugen



Die Fußballorgie auf den 16-Bit-Systemen geht weiter: Auch in der Mega-Drive-Fassung des Amiga-Originals spielt Ihr mit über 100 Club- und Nationalteams in vorgegebenen und selbst zusammengestellten Ligen, nationalen und internationalen Pokalwettbewerben, sowie Weltmeisterschaften. Wem das nicht genügt, kann im Editor eigene Teams wie die Hintersdorf Allstars oder die Mering Strikers erfinden, mit Spielern ausstatten und gegen Computer oder Mitspieler auf Tore- und Punktejagd gehen.

Dem ambitionierten Trainer stehen Auswechselungen, verschiedene Formationen und taktische Varianten zur Verfügung, außerdem dürft Ihr Schwierigkeitsgrade, Platzbedingungen und Regeln einstellen.



MEISTERLICH • Die Versionen auf Mega Drive und Super NES gleichen sich wie ein Ei dem anderen. Auch hier steht die kümmerliche Vogelperspektive mit winzigen Spielern der perfekten Spielbarkeit gegenüber – allerdings müßt Ihr mit nur drei Knöpfen auskommen. Das Spieltempo ist gewohnt rasant, spielerisch werden kaum Wünsche offengelassen, denn die Steuerung ist durchdacht und unkompliziert. Schon nach wenigen Minuten flankt, dribbelt und schießt Ihr, was das Joypad hergibt. Bleibt noch der Vergleich: "FIFA Soccer" hat die Realitätsnähe, eine berauschende Soundkulisse und den Vier-Spieler-Modus. "Sensible Soccer" ist einfach superschnell und läßt Euch eigene Ligen und Teams entwickeln. Fußballfreunde können bei beiden Hitmodulen keinesfalls einen Fehlgriff tun.



HERSTELLER	SONY
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	37 %
SOUND	62 %
SPIELSPASS	86 %

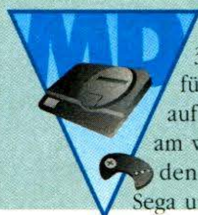
Schneller und durchdachter geht's kaum: Spielerisch genial, optisch banal, aber immer motivierend.



Original-Design: Andy Holliy, Sid Meier • Design: Richard Lemarchand • Programmierung: Chris Newcombe • Grafik: Mark Scott (Original), Paul Ayliffe, Trevor Slater • Musik: Matt Furnis

F-15 Strike Eagle 2

Die F-15-Serie des amerikanischen Simulations-Spezialisten Microprose ist der bekannteste Zyklus militärischer Bildschirm-Fliegereien. Erfunden wurde die "F-15" von Sid Meier, einem der besten Computerspiel-Designer der Welt. Auf PCs entstand der zweite Teil schon 1989. Er wurde jedoch erst im letzten Monat auf das Mega Drive übertragen, während auf dem PC schon seit 1992 die grafisch aufgedonnerte Kampf-Simulation "F-15 III" ihre Runden dreht.



3D-Flugsimulationen fühlen sich traditionell auf einem schnellen PC am wohlsten und statten den Spielkonsolen von Sega und Nintendo nur selten einen Besuch ab. Denn die nötige Rechenpower für die Vektor-Berechnungen, und die Tastatur zur Bedienung der zahlreichen Fluginstrumente fehlt sowohl Mega Drive als auch Super Nintendo. Der amerikanische Militär-Spezialist Microprose erkannte die Lücke und setzt mit dem zweiten Teil seiner "F-15"-Serie einen Dauerbrenner unter den PC-Fliegereien um.
Während das Microprose-Debüt für das Super Nintendo ("Super Strike Eagle") zum reinen Actionspiel umgemodelt wurde, versucht "F 15 Strike Eagle 2" dem Computer-Vorbild gerecht zu werden: Als Anfänger, Könner oder Veteran warten sechs Missionen in internationalen Krisengebieten auf Euch. Neben dem Hauptziel (die feindliche Kommando-Zentrale oder eine besonders mächtige Stellung) und einem "Secondary Target" müßt Ihr es mit dem üblichen Sortiment an Abfangjägern, Luft-Abwehr-Stellungen und Panzern aufnehmen. Die Landschaft und alle Bauwerke und Flugzeuge sind aus Polygonen zusammengebastelt – das sieht zwar etwas klobig aus, erlaubt aber eine einigermaßen flüssige Animation Eurer Umgebung. Ihr erlebt das martialische Treiben aus der Ich-Perspektive, dürft zur Orientierung aber auch auf vier verschiedene Außenansichten umschalten oder nach links, rechts und hinten aus der Pilotenkanzel blicken. Schaut Ihr nach vorn, nehmen eine Vielzahl von Navigationsinstrumenten und Radar-Einrichtungen Euer Blickfeld ein. Eure Waffensysteme (Raketen und Bordkanonen für Ziele in der Luft und auf dem Erdboden) schaltet Ihr mit einem Feuerknopf durch, während Ihr mit dem anderen ballert. Der dritte Knopf dient zur Regulierung Eurer Geschwindigkeit und zum Zuschalten des Afterburners.



Nix für Pazifisten: Als Kampfpilot zerstört Ihr strategische Ziele in internationalen Krisengebieten.



Neben Missionen in Nordafrika und Mitteleuropa gibt's natürlich auch einen obligatorischen Fernost-Einsatz.

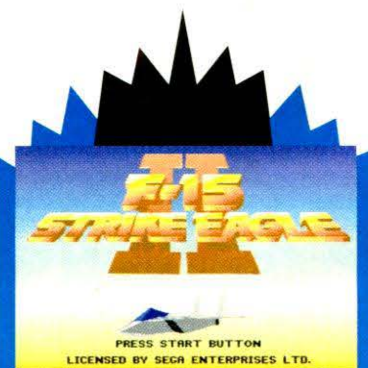

Eure F 15 in der Außenansicht: Um die 3D-Bewegung zu ermöglichen, sind Flieger und Landschaft in Polygonen dargestellt.

HIN- & HERGERISSEBN • Auf der einen Seite ist s erfreulich, daß für das Mega Drive alle Jubeljahre eine Flugsimulation erscheint. Andererseits ist die Hardware mit der 3D-Berechnung überfordert und läßt die F-15 recht nostalgisch über den Bildschrim ruckeln. Die Grafik ist bar jeglicher Details und verwandelt den Nahen Osten, asiatischen Dschungel und Mitteleuropa gleichermaßen in eine einfarbige Fläche mit grauen Pyramiden als alleinige Bodenerhebung. Auch der Sound hält sich vornehm zurück. Wer auf Flugsimulationen steht, macht mit einer Konsole den falschen Kauf. Ich persönlich habe keine Lust, mich mit einem Spielgefühl anno 1988 herumzuärgern, während jede zweitklassige PC-Simulation bereits mit ruckfreier Animation, realistischer Schattierung und Texture-Mapping aufwartet. Wer nur ein Mega Drive besitzt, hat jedoch zu F-15 keine Alternative.





Seltener Anblick auf dem Mega Drive: Die actionlastige Flugsimulation "F 15 Strike Eagle 2" ist die Umsetzung eines prominenten Computerspiels von 1989.



MBIT 8

HERSTELLER	MICROPROSE
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	LAGUNA

GRAFIK	59 %
SOUND	56 %
SPIELSPASS	61%

Actionlastige 3D-Fliegerei im spartanischen Polygonen-Look. Flug-Fans mit militaristischen Neigungen kommen kaum 'drumherum.

Entwickler: Compile, Japan

Dr. Robotnik´s Mean Bean Machine



Irgendwie kommt mir das Spielprinzip vertraut vor. Von oben fallen farblich unterschiedliche Symbole in einen Zylinder, die wir mit Joypad und Feuerknöpfen zu Vierer- und Fünferreihen gruppieren. Halten sich genügend Farbklekse (in diesem Fall Bohnen) an der Hand, lösen diese sich auf. Je mehr auf einen Schlag verpuffen, desto unangenehmer für den Gegner, in dessen Zylinder dann böse Böhnchen purzeln. Verschiedene Schwierigkeitsgrade, ein Zwei-Spieler-Modus, Robotnik´s Kumpane als **Computerfeinde** und gelegentlich ein Paßwort runden das "Mean Bean Machine"-Modul ab. Jetzt fällt´s mir wieder ein: Es könnte sein, daß "Tetris" und "Columns" einem ähnlichen Spielkonzept huldigen...



Je nach Spielstand verändert sich das Bildnis Eures Computergegners in der Mitte des Photos

MBiT 8	
HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	39 %
SOUND	47 %
SPIELSPASS	67%

Reichlich unauffälliger "Columns"-Verschnitt mit Robotnik´s Handlangern. Wozu, weshalb, warum?

Drei Gegner, die US-Kids aus der Sonic-TV-Zeichentrick-serie kennen.









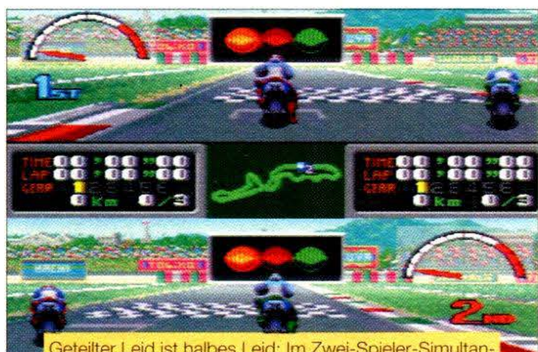
DER SPECK FEHLT • Einfache Speisen schmecken oft besser als Gourmet-Gerichte – wenn Beilagen und Gewürze stimmen. Segas Bohneneintopf entpuppt sich als schmackloser "Columns"-Clone, der sich flott spielt, aber nichts Neues bringt. Wir gruppieren Symbole, werfen dem Kontrahenten ein paar Felsen in die Fallinie und genießen die Schadenfreude – siehe "Columns", siehe "Tetris", siehe "Klax", siehe... Ich warte lieber auf das Vier-Spieler-"Columns" und gönn' mir 'ne Hot Dog mit Pommes und Ketchup.

Entwickler: Atlus

GP-1



Auf die anhaltende Faszination von Motorröhren und PS-Potenz setzt Atlus, ein japanischer Modulmacher der B-Klasse. Mit "GP-1" stellen die Programmierer ein kreuzbraves Motorradrennen vor, das Euch auf 13 internationale Strecken führt. Nachdem man die **Maschine** und den Mechaniker seines Vertrauens gewählt hat, beginnt die Grand-Prix-Saison mit 15 Computerfahrern. Zu Beginn eiert Euer Bike noch wie ein Roller mit Hinterradantrieb durch die Kurven. Zwischen den Rennen besucht man deshalb die Werkstatt, um von den Prämien bessere Einzelteile zur Performance-Steigerung zu kaufen. Wer gut fährt, kann sich noch bessere Ausrüstung leisten, Loser gurken mit ihrem Magerflitzer auf den Stehplätzen herum.



Geteilter Leid ist halbes Leid: Im Zwei-Spieler-Simultan-Modus wird der Bildschirm gesplittet.

MBiT 8	
HERSTELLER	ATLUS
SYSTEM	SUPER NES
PREIS	120 MARK
VERTRIEB	IMAGINEER
GRAFIK	51 %
SOUND	46 %
SPIELSPASS	56%

Überflüssige Zweirad-Simulation ohne Profil: Ein dreifaches "Wertungshoch" auf das Mittelmaß.

Drei von sechs wählbaren Flitzern:





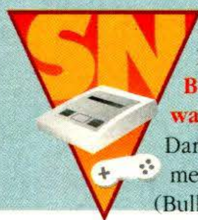




BEÄNGSTIGEND BRAV • Durch einen geheimnisvollen Killervirus wird bei allen Rennspiel-Modulen die Selbstzerstörung ausgelöst – nur "GP-1" bleibt verschont. Ausschließlich unter diesen (zugegeben recht bescheuerten) Umständen rate ich zum Kauf des Atlus-Werks. Es fährt und brummt, macht abar nur leidlich Spaß. Die Steuerung vermittelt allenfalls Mofa-Rasanz, die Grafik krebst im Bereich "Mittelmaß" herum. Spielerische Gags sucht man ebenso vergebens wie das Paßwort für den WM-Modus.

Entwickler: Bullet Proof Software

Yoshi´s Cookie



Der Puzzle-Spezialist **Bullet Proof Software** schlägt wieder zu: Dank der guten Zusammenarbeit mit Nintendo (Bullet Proof entwickelte den Superhit "Tetris"), dürfen die Amerikaner die Mario-Sippe für ausgewählte Module nutzen. Diesmal spielen Knuddel-Drache Yoshi und Mario selbst die Hauptrollen.

Bullet Proofs größter Erfolg war "Tetris" für den Game Boy, das erfolgreichste Handheld-Spiel der Geschichte. Der Russe Alexey Pajitnov, Erfinder der genialen Puzzelei, ist bei der US-Firma als Designer angestellt und hat ein Bonusspiel zu "Yoshi´s Cookie" beigesteuert.

Die beiden arbeiten in einer Gebäckfabrik, die völlig außer Kontrolle gerät. Von links und rechts wandern fünf verschiedene Kekssorten auf die Spielebene, und Ihr müßt eiligst versuchen, sie umzugruppieren. Mit dem Joypad lassen sich einzelne Reihen nach links oder rechts sowie nach oben und unten verschieben. Habt Ihr schließlich eine horizontale oder vertikale Reihe angeordnet, die nur aus einer Kekssorte besteht, lösen sich die Leckereien in Luft auf. Je nach Formation könnt Ihr Zweier- bis Siebener-Reihen bilden. Große Reihen bringen natürlich mehr Punkte als kleine. Erst wenn kein Keks mehr übrig ist, rückt Ihr in den nächsten Level vor. Insgesamt sind elf Spielstufen zu überstehen, die jeweils in neun Abschnitte unterteilt sind. Je weiter Ihr kommt, desto schneller rutschen die Kekse in das Bild, und desto mehr Sorten tummeln sich vor Euren Augen.



Hektik pur: Im Versus-Mode treten zwei Joypad-Akrobaten gegeneinader an.



Für das Duell dürft Ihr aus vier berühmten Charakteren wählen, die unterschiedliche Talente besitzen.



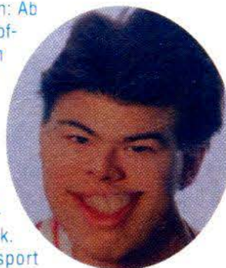
Der Puzzle-Modus erlaubt Euch nur lausige drei Spielzüge, um alle Kekse aufzulösen.

Neben dem "Action"-Modus könnt Ihr auch zu zweit oder gegen den Computer antreten und versuchen, schneller als der Gegner Keksreihen verschwinden zu lassen. Die dritte Spielvariante stellt Euch vor vertrackte Denkaufgaben: Um alle Kekse vom Fernseher zu putzen, habt Ihr nur eine begrenzte Anzahl von Bewegungen.

Für alle Spielstufen lassen sich Schwierigkeitsgrad und Geschwindigkeit anwählen. Habt Ihr einen Level geschafft, unterhält Euch Mario bis zum Beginn des nächsten Abschnitts mit Slapstickszenen, in denen er die Rache der Kekse am eigenen Leib zu spüren bekommt.

Muster von Belhag, Schweiz, Tel: (031) 819 7067

KNABBERSPASS • Das Krümelmonster hat sein Monopol verloren: Ab jetzt laßt auch Ihr Kekse spurlos verschwinden. Wie alle Bullet-Proof-Spiele hat man "Yoshi´s Cookie" schnell kapiert und hängt lange am Joypad. Wer sich nicht beherrschen kann, schiebt nach Stunden immer noch Kekse hin und her. Der Puzzle-Modus ist was für Gehirnakrobaten, beim Duell gegen einen Mitspieler verwandelt sich das Spiel in einen hektischen Zweikampf ohne Rücksicht auf Verluste. Wer Spaß an Knobeleien hat und gleichzeitig nachdenken und reagieren kann, liegt mit "Yoshi's Cookies" richtig. Die kleinen Negativpunkte sollen Euch aber nicht verschwiegen werden: Spätestens in Level 60 verlieren die Cookies langsam ihren Geschmack. Außerdem ist das Tempo dann dermaßen hoch, daß der Denksport gegenüber dem panischen Joypadaktionen ins Hintertreffen gerät.





Während Mario und Yoshi immer neue Keksformationen ins Bild schaufeln, sorgt Ihr für das Verschwinden der Leckereien.



MBIT 4

HERSTELLER	BULLET PROOF
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	BELHAG
GRAFIK	38 %
SOUND	51 %
SPIELSPASS	73 %

Tetris trifft Mario: Unterhaltsamer Puzzle- und Reaktionsmix für ein bis zwei Joypad-Artisten.

Entwickler: Psygnosis

Dracula



Ein weiteres Mal steuert Ihr Jonathan Harker auf der Suche nach der Geliebten Mina, die spitze Zähne aufregender findet als den Helden. Jonathan kämpft sich durch x-Levels, schlägt, springt und nimmt Gegenstände auf. Damit die Rettung nicht zu einfach ist, hat der alte Dracula einiges aufgeboten: Überall lauern Skelette und Riesenspinnen, am Levelende kämpft Ihr gegen einen **Vasallen** des Grafen. Neben den Monsterscharen machen Euch Fallen zu schaffen. Als Waffen findet Ihr Schwert oder Pistole. Um einen Level zu verlassen, müßt Ihr aber nicht nur kämpfen, sondern auch ein paar Mini-Aufgaben lösen. Meist öffnet sich der Ausgang erst, wenn Ihr einen Mechanismus aktiviert oder eine Perle gefunden habt.

MBiT 8

HERSTELLER	SONY
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	SONY
GRAFIK	49 %
SOUND	45 %
SPIELSPASS	39 %

Dumpfes Action-Jump'n'Run ohne jede neue Idee, das niemals die Film-Atmosphäre einfängt.

Die aufgebotenen Endgegner reichen von peitschenschwingenden Henkern, über Drachen und schwebende Jungfrauen bis zu verschiedenen Verwandlungsstufen von Dracula, der Euch sogar als Unsichtbarer angreift.



Da gefriert das Blut in den Adern: Harker im Kampf gegen einen Vampirosaurus.



ZAHNLOS • Langweiliger Ablauf, kinderleichte Endgegner (Hinstellen und möglichst schnell schlagen) und eine Atmosphäre, die so gruselig wie ein Sonntagsausflug in den Zoo ist, lassen keinen Spielspaß aufkommen. Immerhin ist Spiel ordentlich in Szene gesetzt, außerdem ist die Steuerung besser als in der Super-NES-Variante. Fans von "Shadow of the Beast" werden sicherlich nostalgische Gefühle bekommen, allen rational denkenden Spieler verzichten gerne auf eine Reise ins Land der Vampire.



Entwickler: Probe Software, GB

Virtual Soccer

Entgegen anderen Fußballmodulen läßt Euch "Virtual Soccer" die Wahl: Ihr dürft das Spielfeld steil von oben (ähnlich "Sensible Soccer") oder schräg von oben begutachten. Entscheidet Ihr Euch für die schräge Sicht, stehen die Vertikal- oder Horizontal-Perspektive zur Wahl.



Wer soll das bezahlen? Sportspieler im Allgemeinen und Fußball-Freaks im Speziellen drohen dem Kaufrausch zu verfallen. Vor nicht mal drei Monaten warf Elites "Striker" das führende "Super Soccer" vom Kicker-Podest. Wenige Wochen später gelingt es "Sensible Soccer", mit satten 86 Prozent Spielspaß die Tabellenführung einzunehmen. Und der nächste Titelaspirant steht bereits in Lauerstellung...

Unser Preview in der Premieren-MAN!AC 11/93 hatte messerscharf erkannt, daß der Name "Virtual Soccer" auf keine ungewöhnlichen Fußball-Optiken oder Cyberspace-Mätzchen hindeutet. Die britische Neuentwicklung setzt auf traditionelle Werte. Ein bis zwei Spieler (nur gegeneinander) treten zu Freundschaftspartien an, nehmen an einem Turnier teil oder stellen Ihr Können in der Welt-Liga unter Beweis. Dabei sind ausnahmslos Nationalteams startberechtigt – insgesamt 24 Stück. Nach dem üblichen Parameter-Gewusel (Soll der Schiedsrichter streng pfeifen, der Wind zu einer steifen Brise anschwellen, das Spielfeld klitschnaß oder staubtrocken sein?) werden Mannschaftsaufstellung und Spieltaktik bestimmt. Dabei hat nicht nur jedes Team, sondern auch der individuelle Spieler seine Stärken – optisch fein aufbereitet. Bei der Wahl des Spielfeldes verläßt "Virtual Soccer" allerdings die bekannten Pfade: Ihr dürft erstmals aus drei unterschiedlichen **Perspektiven** wählen. Auf die Steuerung wirken sich die verschiedenen Optiken jedoch nicht aus: Ihr befehligt einen Kicker, krätscht in des Gegners Beine, dribbelt durch die Abwehrreihen, versucht Euch im Kurzpaßspiel und donnert den Ball ins Kreuzeck. Freistöße, Einwürfe, Ecken und Elfmeter sind ebenso mit von der Partie wie individuell zusammengestellte Mannschaften. In speziellen Situationen zoomt oder rotiert die Rasenfläche, was zu zarten Zeitlupeneinlagen führt.



Wer im Strafraum foult, wird mit einem Elfer bestraft: Eine Mischung aus Timing und Glück verhindert den Torerfolg.



Drescht Ihr den Ball in die Höhe, "zoomt" die Kamera mit: Leider wird dieser Effekt technisch nicht sauber ausgeführt.



Neben Deutschland wollen 23 weitere Nationalmannschaften ihr fußballerisches Können beweisen

ANSCHLUSSTREFFER • Läßt man die Modul-Konkurrenz außen vor, verbucht "Virtual Soccer" eine Menge Pluspunkte. Spielablauf und Steuerung sind unkompliziert, die Grafik balanciert gekonnt zwischen putzig und zweckmäßig. Der Torwart hechtet fotogen, Kopfball-Duelle beleben den Luftraum, Zweikämpfe steigern den Adrenalin-Spiegel. Kurzum: Ein sympathisches, gutes Fußballspiel ohne ernstzunehmende Mängel. Angesichts der aggressiven Mitspieler von Sony, Elite & Co gelten jedoch andere Maßstäbe. Warum hat Hudson keinen Mehr-Spieler-Modus implementiert? Warum gibt's nur die üblichen Features und kaum innovative Ideen? Sowohl die Steuerung im Spiel, als auch das ganze Drumherum wirkt allzu vertraut. Die positive Konsequenz ist, daß Ihr keine Einspielzeit braucht. Andererseits kommt das Wort "faszinierend" im Wortschatz des "Virtual Soccer"-Spielers nicht vor.





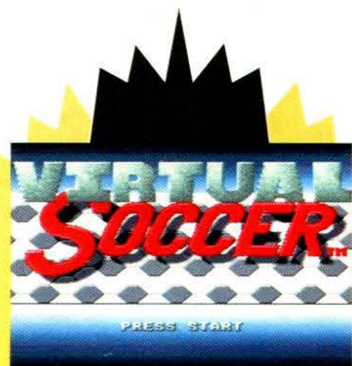




Ihr verfolgt das Spiel aus drei verschiedenen Perspektiven



Anfänger überlassen die Torwart-Steuerung dem Computer. Wer sich fit genug fühlt, sollte eigenhändig die Kontrolle des Goalies übernehmen.





HERSTELLER	HUDSON
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	VIRGIN
GRAFIK	51 %
SOUND	42 %
SPIELSPASS	70 %

Gradlinige Fußballsimulation mit traditionellen Werten: Ein Platz im UEFA-Cup ist Hudson's Kicker-Modul sicher.

CHRONOSERVICE Versandhandels GMBH

Langgasse 5 61267 Neu Anspach

Händleranfragen erwünscht

Telefon **06081/960 104** Mo–Fr 10H00–12H30
Telefax **06081/960 198** 13H30–18H30

Telefon 069/79 50 09 0 Mo–Do 8H30–12H30 13H30–17H30
Telefax 069/79 50 09 20 Fr 7H30–12H30 13H30–16H30

SUPER NES USA

Super NES USA + 1 Stick + RGB Kabel	249.–
US/JP SFX Adaptor	29.–
Universal Ad. Pro Version	39.–
Action Replay Pro	99.–
Pad Super 4	39.–
NEUHEITEN	
Champ's World Class Soccer	
NFL Quarterback Club	**a. A.**
T2: Arcade Game	**a. A.**
Cliffhanger	**139.–**
Jim Power	**139.–**
NBA Showdown	**149.–**
Equinox	**139.–**
FlashBack	**149.–**
Megaman X	**149.–**
NHL' Hockey 94	**139.–**
Paladin's Quest	**139.–**
Pink Panther	**139.–**
Romance 3 Kingdoms 3	**169.–**
Run Saber	**139.–**
Secret of Mana	**139.–**
S. Empire Strikes Back	**149.–**
TMNT: Tourna. Fighters	**149.–**
Worlwide Soccer	**139.–**
Sim Ant	129.–
Battle Toads	119.–
BattleT. vs Double Dragon	139.–
Bubsy	109.–
Cool Spot	109.–
Championship Pool	139.–
Fatal Fury	109.–
Actraiser 2	139.–
Lethal Weapon	**89.–**
Goof Troop	**119.–**
GP–1	139.–
Lamborghini (2 Sp.)	139.–
Aladdin	139.–
Mechwarrior	129.–
Robocop vs Terminator	**129.–**
Rock 'N Roll Racing	**129.–**
Rocky Rodent	129.–
Sim City	95.–
Clay Fighter (2 Sp.)	139.–
Sonic Blastman	109.–
Daffy Duck	**129.–**
Super Turrican	**109.–**
Sunsets Riders	129.–
Super Bomberman + Multitap	**139.–**
The 7th Saga	**139.–**
Utopia	129.–
Dracula	129.–
Zombies a.m.N.	125.–
Yoshi's Cookie	109.–

SUPER FAMICOM JAP

NEUHEITEN	
Dragon Ball Z 2 (Ver3)	**199.–**
Fire Emblem (24Mbit)	**a. A.**
Goemon Fight 2	**179.–**
Hokuto No Ken 7	**179.–**
Human GP 2	**189.–**
Joe & Mac 3	**a. A.**
Lemmings 2	**179.–**
Macross	**169.–**
NBA Pro Basket 94	**179.–**
Neu Tetris 2	**169.–**
Pop'n Twin Bee	**a. A.**
Rockman X	**a. A.**
Rockman's Soccer	**a. A.**
R–Type 3	**179.–**
Rushing Beat Shura	**169.–**
Super Hockey 94	**a. A.**
Super Marioland 3	**a. A.**
Super Puyo Puyo	**a. A.**
Super Star Wars 2	**a. A.**
T2: Arcade Game	**a. A.**
TMNT Mutant	**a. A.**
Top Racer 2	**a. A.**
World Class Rugby 2	**a. A.**
Art of Fighting	169.–
Batman Returns	**59.–**
Castlevania 4	69.–
Dragon Ball Z2	**109.–**
Final Fight 2	**79.–**
Nigel Mansell (K. JP)	119.–
Prince Of Persia	**49.–**
Ramna 1/2 1	119.–
Ramna 1/2 2	149.–
Ramna 1/2 3	169.–
Royal Conquest	49.–
Rushing Beat	49.–
Rushing Beat 2	**69.–**
Seiken den Setsu (Legend of Star Sword 2)	**139.–**
Star Wars	109.–
Super Volleyball 2	99.–
The Rocketeer(lim)	**39.–**
Valken (Cybernator)	109.–

MEHR TITEL VORRÄTIG
RUFEN SIE BITTE AN

GAME BOY

Duck Tales 2	69.–
F1 POLE POSITION	**69.–**
Final Fantasy Legend 3	89.–
Humans Vikings Child	69.–
Lemmings	59.–
Mortal Kombat	69.–
Tiny toons	69.–
Zelda	**69.–**

SUPER NINTENDO EUR

Addams Family 2	109.–
Aero the Acrobat	137.–
Aladdin	139.–
Alien 3	99.–
Asterix	99.–
Bulls vs Blazers	109.–
B.O.B	99.–
Cool Spot	135.–
Empire Strikes back	a. A.
Equinox	a. A.
F1 Pole Position	139.–
Fighting Spirit	99.–
Flasback	a. A.
Jurassic Park	129.–
Lamborghini	a. A.
Lemmings	139.–
Lost Vikings	119.–
Might & Magic 2	a. A.
Mortal Kombat	129.–
Mr Nuts	115.–
NHLPA Hockey' 93	119.–
Nigel Mansell	129.–
Pocky & Rocky	119.–
Ramna 1/2 2	149.–
Royal Rumble	149.–
Run Saber	139.–
Sky Blazer	a. A.
Spiderman X Men	109.–
Street Fighter 2 Turbo	129.–
Striker (Cantona)	**119.–**
Super Mario All Stars	99.–
Super R–Type	59.–
Wld League Basket Ball	109.–
World Class Rugby	119.–
World Heroes	a. A.
X Men	109.–

MEGA CD

Mega CD 2 (Ohne Spiel)	499.–
CD X PRO Converter	109.–
Cool Spot (US)	a. A.
Dracula	139.–
Dune (EUR)	a. A.
Final Fight (JP)	69.–
Microcosm (US)	139.–
Prince of Persia (JP)	69.–
Silpheed (JP)	109.–
Sonic (JP)	109.–
Sun of Chuck (US)	139.–

MEGADRIVE

Konsole MEGA 2	199.–
MegaDrive 2 + Aladdin	299.–
Japan Adaptor	19.–
Universal Adaptor	39.–
Aladdin (EUR)	109.–
Asterix (EUR)	119.–
Best of the best	a.A.
Block Out (JP)	**29.–**
Brett Hull Hockey (US)	a.A.
Bulls vs Blazers	109.–
Chuck Rock 2 (EUR)	119.–
Cliffhanger (EUR)	119.–
Davis Cup Tennis (EUR)	119.–
Dinosaurs for Hire (USA)	79.–
Donald Quack Shot	39.–
Eternal Champions	a. A.
F1 (incl. Bat)	129.–
F–117 (US)	a.A.
Fatal Fury (JP)	79.–
FIFA International Soccer	109.–
Flash Back (EUR)	109.–
Formula 1	109.–
Goofy (US)	a.A.
Jungle Strike (EUR)	99.–
Jurassic Park (US)	109.–
Land Stalker (US)	119.–
Mickey Ultimate Chal.(US)	a. A.
Mickey & Donald (JP)	69.–
Monaco GP 2	**39.–**
NHL Hockey 94 (4 Sp)	109.–
Nigel Mansell (US)	109.–
Robocop vs Terminator	119.–
Rocket Knight Adv (JP/Eur)	99.–
Shining Force (EUR)	99.–
Sonic (JP)	29.–
Sonic 2 (JP)	59.–
Sonic 3	a. A.
Sonic Spinball	109.–
Street Fighter 2'	**139.–**
Thunderforce 3 (JP)	49.–
Tiny Toon (EUR)	99.–
Toe Jam & Earl (JP)	29.–
Virtual Pinball (EUR)	**119.–**
Winter Olympics	119.–
Wonderboy 3 (JP)	29.–
X Men (EUR)	109.–
Zombies a. m. N.	109.–
Zool (EUR)	**119.–**
Mortal Kombat (EUR)	**109.–**

AMIGA CD 32 + OSCAR + DIGGERS		749.–
3 DO PANASONIC + CRASH N' BURN	NTSC	1749.–
	PAL	1849.–
JAGUAR MIT 1 SPIEL		599.–

Alle Spiele in europäischer (EUR), amerikanischer (USA) oder japanischer (JP) Version

Bestellformular CHRONOSERVICE Versandhandels GMBH Langgasse 5 61267 Neu Anspach

SPIEL	KONSOLE	PREIS
	Porto *	
	Gesamtbetrag	

Kunden–Nr. : .... Tel. : .... Geburtsdatum : ....
Name : .... Vorname : ....
Anschrift : ....
....
Postleitzahl : .... Ort : ....
Unterschrift Euroscheck (Bis DEM 400) : ☐ Per Nachnahme : ☐

* Porto Inland DM 9,– + DM 3,– per Nachnahme
(Zustellgebühr bezahlt ab 100,– DM)
(zzgl. Nachnahme–Gebühr DM 3,–)
Ausland nur Vorkasse DM 18,–

Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

Bestellungen vor 15:00 Uhr werden noch am selben Tag abgeschickt

Entwickler: U.S. Gold, GB

Winter



Pünktlichkeit ist Trumpf: Während andere Softwarehäuser ihre Lizenzspiele meist zu spät veröffentlichen, ist U.S. Gold mit "Winter Olympics" seiner Zeit voraus. Kurz vor Weihnachten wurden die Sega-Adaptionen in den Kaufhausregalen einsortiert, im Februar erst startet die Olympiade im norwegischen Lillehammer. Vielleicht liegt es daran, daß U.S. Gold die Generalprobe bereits erfolgreich absolviert hatte: Der Vorgänger **"Olympic Gold"** zählt zu den bestverkauften Sega-Titeln der vergangenen Jahre. Nintendo-Besitzer können darüber kaum schmunzeln: Ihre Adaptionen verzögern sich ebenso wie die Mega-CD-Variante.

1992 veröffentlichte U.S. Gold das Sieben-Disziplinen-Modul "Olympic Gold" – passend zur Olympiade in Barcelona. Das Spielkonzept findet sich in "Winter Olympics" wieder: Leicht verdauliche Wettbewerbe für die ganze Familie.

Wer sich für die winterlichen Festspiele fit genug fühlt, wählt aus zehn Disziplinen. Vier Sportarten wurden allein aus der Sparte "Alpin-Ski" rekrutiert. Während es beim Abfahrtslauf naturgemäß auf pure Geschwindigkeit ankommt (mit Knopf B geht Ihr in die windschlüpfrige Hocke), sind beim Slalom eher die Techniker gefragt. Richtungsänderungen werden hier nicht nur via Joypad angewiesen, mit Taste C könnt Ihr von einer "Schräglage" in die andere "springen". Etwas geruhsamer mutet der Biathlon-Wettbewerb an: Beim Schießen beweist Ihr eine ruhige Hand, auf der Loipe gilt es, den Athleten nicht außer Puste kommen zu lassen. Kontinuität ist wichtiger als hektisches Knopf-Gedrücke.



Typisch Bildschirmolympiade: Gewählt wird zwischen Training und "alle Disziplinen am Stück".



Die Bildschirmtexte dürft Ihr in acht verschiedenen Sprachen genießen: Natürlich auch in Deutsch.

Traditionell ähneln sich Bobfahren und Rodeln: In beiden Disziplinen wird zunächst Dampf gemacht, in der Eisbahn solltet Ihr dann die Ideallinie entlanggleiten. Als optisches Hilfsmittel sind kleine Wölkchen nahe den Kufen zu sehen, die schon bei leichten Steuerfehlern auftauchen. Gehörig Staub wirbelt auch das Buckelpisten-Fahren auf. Die Trickski-Disziplin wurde im Gegensatz zu allen anderen Sportarten noch nie in einem Videospiel simuliert und fordert präzises Timing. Joypad und Feuerknöpfe müssen zur rechten Zeit ein perfektes Team bilden, um mit spektakulären Kunststücken die Punktrichter zu entzücken. Schließlich schnallt Ihr beim abschließenden Wettbewerb die Skier ab und die Schlittschuhe an: Der Eisschnellauf ist ein



DABEISEIN IST ALLES • "Winter Olympics" setzt die Tradition von "Olympic Gold" fort. Auch wenn die Sportspielsammlung keine innovativen Steuerungsmethoden oder bahnbrechende Grafik-Orgien auffährt, macht die Bildschirmolympiade Spaß. Alleine brodelt die Spielspaßflamme noch auf mitttlerem Niveau, im Freundes- oder Familienkreis gibt's kaum einen amüsanteren Titel. Alle zehn Disziplinen wurden liebevoll adaptiert, die Präsentation erweist sich dem Anlaß würdig. Allerdings habe ich keinen blassen Schimmer, wo die 16 MBit geblieben sind. Weder Grafik noch Sound erwecken den Eindruck, sie würden gigantisch viel Speicherplatz fressen. Fairerweise sollte man erwähnen, daß thematisch ähnliche Spiele aus den Achtzigern nicht weniger witzig sind. Die Mischung aus feucht-fröhlichem Knopfdruck-Marathon und sensibel-zarten Joypad-Steuerkorrekturen trifft jedoch gestern, heute und morgen ins Ziel.



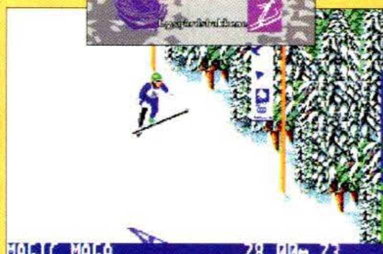








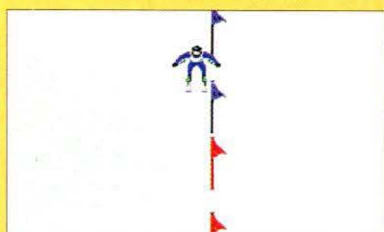









Vier Mal Alpin-Ski: Zunächst tretet Ihr zu rasantem Abfahrtslauf und nicht weniger flottem Super G an...


...danach folgen die technischen Disziplinen Riesenslalom und Standard-Slalom.


Sprungschanze des Todes: Auf der Rampe wird beschleunigt, im Flug müßt Ihr die Skihaltung korrigieren:



Wer beim Rodeln auf die schiefe Bahn gerät, kann dies unverzüglich an den Zwischenzeiten ablesen.

Olympics



Schneegestöber in Lillehammer: Die Biathleten streben eisern der nächsten Schießübung entgegen und kämpfen um jede Zehntelsekunde.



Sprint-Bewerb, sprich: Drückt so schnell Ihr könnt die Knöpfe A und B abwechselnd und korrigiert nebenbei die Laufrichtung.
Seit "Summer Games" auf dem Commodore 64 ist es Tradition, daß der Bildschirmsportler jede Disziplin zu Trainingszwecken anwählen darf, oder zur Olympiade mit allen zehn Sportarten antritt. Drückeberger stellen sich ihre eigene "Mini-Olympiade" zusammen, die sich aus persönlich gewählten Disziplinen zusammensetzt. Ein bis vier Spieler gehen an den Start, wobei nur der Trickski-Wettbewerb von zwei Personen gleichzeitig ausgeführt wird. Damit richtige Wettkampfstimmung aufkommt, nehmen über ein Dutzend andere Sportler teil, die unterschiedlich gut drauf sind. Je nach Euren Leistungen landet Ihr abgeschlagen im Mittelfeld oder mogelt Euch auf das Siegertreppchen. Drei Schwierigkeitsgrade lassen auch Greenhorns eine Chance. Eröffnungs- und Abschlußfeier bilden den feierlichen Rahmen der Veranstaltung.

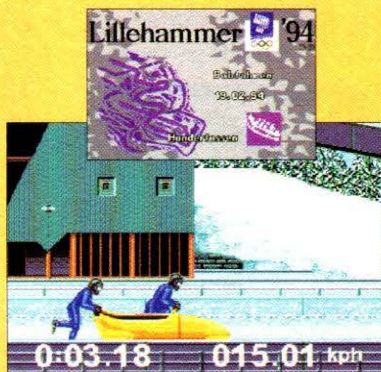
THE XVII OLYMPIC WINTER GAMES LILLEHAMMER 1994

16 MBIT

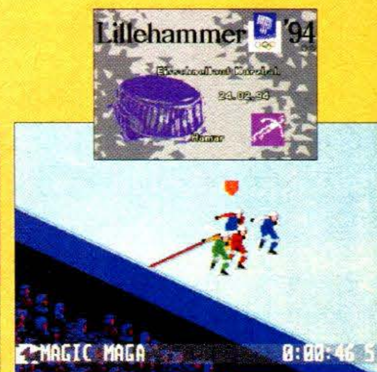
HERSTELLER	U.S. GOLD
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	62 %
SOUND	60 %
SPIELSPASS	70%

Recycling auf die sympathische Art: Treffsichere Sportspielsammlung für beste Familienunterhaltung.



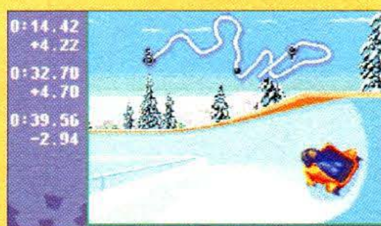








Der Biathlon-Wettbewerb setzt gutes Timing und eiserne Nerven voraus: Wer zittert, der verfehlt das Ziel.



Starke Männer in gleitenden Kisten: Im Zweierbob ist bei der Steuerung ein feines Händchen gefragt.



Die Trickski-Disziplin "Buckelpisten-Fahren" kann als einziger Bewerb zu zweit gleichzeitig gespielt werden.

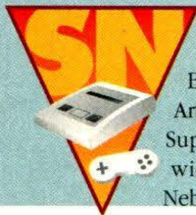


Der Name ist Programm: Eisschnelläufer müssen sich sputen, um mit flinkem Knopf-Gedrücke Dampf zu machen.



Entwickler: High Score Productions • **Produzenten:** Scott Orr, Michael Brook • **Design:** Michael Brook • **Programmierung:** Amory Wong, Robert White, Rod Reddekopp • **Grafik:** Athena Baxevanakis, Laura Parr, Mike Smith • **Sound:** Michael J. Sokyrka, Jeff Dyck, Dieter Ruehle

NHL '94



Nach kurzzeitigem Boykott hat Electronic Arts die Produktion von Super-Nintendo-Spielen wieder aufgenommen. Neben "Maddan 94" und "NBA Showdown" steht die Fortsetzung von "NHLPA Hockey 93" an. "NHL ´94" orientiert sich an der bereits erschienenen Mega-Drive-Variante, bietet dieselben Updates (Torwart eigenhändig zu steuern, neue Bodychecks, frische Animationen der Spieler, jede Menge Orgel-Musiken) und läßt sich mit bis zu fünf Personen gleichzeitig spielen. Zu diesem Zweck unterstützt Electronic Arts ab sofort Hudson´s "Multi-Tap", mit dem u.a. auch "Super Bomberman" zu Mehr-Spieler-Ehren aufsteigt. Ihr dürft in einem Team gemeinsam antreten oder Euch auf beide Mannschaften verteilen. Eine Batterie konnte sich der Hersteller allerdings nicht leisten: Statt "Save" auf Knopfdruck wird Abschreiben auf Papier verlangt.

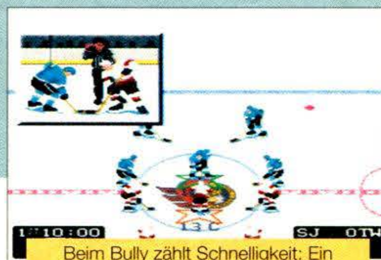
Spieltechnisch hat sich gegenüber dem Vorgänger nicht viel getan. Die **Eishalle** präsentiert sich wie gehabt von schräg oben und bietet pro Mannschaft sechs Kufen-Cracks Platz. Ihr dürft an Playoffs teilnehmen, die Spielregeln bestimmen (beispielsweise das Abseits ignorieren), Auswechslungen vornehmen, Statistiken über das Match und jeden einzelnen Spieler auswerten sowie zu simplen Freundschaftsspielen antreten. Die Zeitlupenwiederholung mußte ebensowenig weichen wie die Bitten für einen Liga-Modus erhört wurden. Als grafisches Schmankerl gibt´s zu jedem NFL-Team das entsprechende Logo.



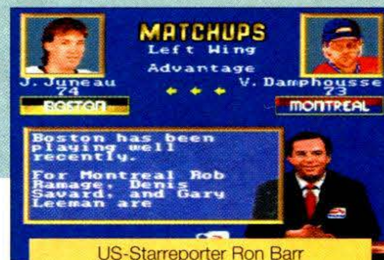
Das Scrolling ruckt diesmal kaum. Auch die Spieler bewegen sich beinahe ruckfrei über das Eis.



Das Spielfeld in seiner vollen Pracht: Auf dem Bildschirm seht Ihr nur einen Ausschnitt, der fast ruckfrei durch die Gegend scrollt.



Beim Bully zählt Schnelligkeit: Ein Knopfdruck zur rechten Zeit, und der Puck gehört Euch.



US-Starreporter Ron Barr plaudert vor Spielbeginn über die Mannschaften

FRÖHLICHE EISZEIT • "NHLPA Hockey 93" war zwar spielerisch auf Puckhöhe, doch technische Probleme vermiesten die Play-Off-Stimmung. So gelang es Accolades "Brett Hull Hockey", die Super-Nintendo-Tabellenführung einzunehmen – trotz dezenter Mängel im Spieldesign. Mit "NHL 94" wendet sich das Blatt. Die Co-Produktion von High Score Productions und EA Canada setzt dem Geruckel ein Ende. Erstmalig bewegen sich die Kufen-Kings auf dem Super NES fast genauso fließend wie ihre Mega-Drive-Kollegen. Die Animationen wirken zwar noch immer einen Tick hölzener, doch stimmen Spielgefühl und Geschwindigkeit. Präsentation, Features und Steuerung könnten kaum besser sein, die Pluspunkte des Sega-Originals (siehe Test in MAN!AC 11/93) sprechen auch für die Nintendo-Adaption. Kurzum: Die definitiv beste Eishockey-Simulation auf dem Super NES.





Eines von vielen neuen Features: In der 94er-Version dürft Ihr zum Penalty-Shootout antreten.



Werden Spielstände in der Mega-Drive-Version via Batterie gespeichert, müssen Super-NES-Besitzer Paßwörter abtippen.

NHL 94

NHLPA
© 1993 Electronic Arts
Licensed by Nintendo

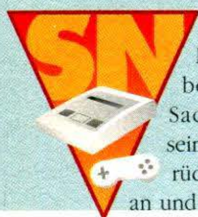
MBIT 8

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	SUPER NES
PREIS	130 MARK
VERTRIEB	ELECTRONIC ARTS
GRAFIK	62 %
SOUND	66 %
SPIELSPASS	86%

EA macht dem Super Nintendo Dampf: Spielerisch, technisch und optisch deutlich besser als die 93er-Version.

Original-Design & -Programmierung: Sensible Software, GB

Mega-lo-Mania



Mit der Nächstenliebe ist das so eine Sache: Kaum hat man seinen Claim abgesteckt, rückt der böse Nachbar an und will uns an den Kragen. Vom Handtuch-Territorium am Strand bis zum Kampf um die letzte Parklücke ist das menschliche Dasein vom Streben nach Raum geprägt. Mit dieser Masche lassen sich vorzüglich Strategiespiele stricken: "Populous" samt Nachfolger "Two Tribes" sind Nintendoianern bestens bekannt. Das Motto "Putz' die anderen weg, damit Du in Ruhe herrschen kannst" hat nun ein weiteres englisches Programmiererteam bemüht. **Sensible Software** präsentiert mit "Mega-Lo-Mania" ein leichtverdauchliches Strategiespiel, das mit seiner putzigen Aufmachung auch Action-Liebhaber verführen will.

Die Ausgangssituation ist schnell erklärt: Es gibt eine Insel – fein. Ihr wollt es Euch dort mit einem kompletten Volksstamm gemütlich machen – prima. Bis zu drei vom Computer gesteuerte Nachbaren haben dasselbe vor – Ärger. Um eine von insgesamt 27 Inseln zu gewinnen, müßt Ihr alle anderen Gesellen von der Landkarte fegen. Danach gibt's ein Paßwort, und schon geht es weiter auf dem nächsten Eiland.

Am Anfang sitzt jeder erst mal brav in seiner Burg und baut Bevölkerungszahl und Technik-Level auf. Eure Leutchen vermehren sich praktischerweise vollautomatisch. Je mehr Bürger nichts zu tun haben, desto höher die Fortpflanzungsrate. Wenn Ihr mit einer Horde aus 100 Kriegern versucht, die Burg des Nachbarn zu überfallen, gibt's trotzdem blutige Nasen. Schlaue Gegner haben in der Zwischenzeit einige Untertanen abkommandiert, um bessere Waffen zu erfinden. Das kostet Zeit, in der die Tüftler nicht ihren ehrenvollen Beitrag zur Mehrung der Bevölkerungszahl beitragen können. Aber zehn Männchen mit Pfeil und Bogen besiegen locker eine Überzahl von unbewaffnet heranstürmenden Gegnern.

Die Kämpfe laufen vollautomatisch ab. Euer Job ist es, die Bevölkerung sinnvoll zu beschäftigen: Immer wieder müssen neue Angriffs- und Verteidigungswaffen erfunden, Fabriken gebaut und Rohstoffe gefördert werden. Um selber eine Attacke zu starten, rüstet Ihr eine beliebige Anzahl von Untertanen mit Waffen aus und setzt Sie im Vorgarten des Nachbarn ab.



Schöne Grüße von "Populous": Auch bei "Mega-Lo-Mania" bauen die kleinen Männchen um die Wette.



Zu Beginn des Spiels sucht Ihr Eure Spielfigur aus. Vier Personen stehen zur Wahl.

Das englische Programmie-Team Sensible Software landete in den 80er Jahren seinen ersten großen Hit auf dem Commodore 64: "Wizball" galt als eines der besten Actionspiele dieses Oldie-Systems. Mega-Lo-Mania war Sensibles erster Ausflug ins Strategie-Genre. Auf dem Heimcomputer Amiga ist gerade der inoffizielle Nachfolger unter dem Titel "Cannonfodder" erschienen. Ein sportlicher, aktueller Modulhit von Sensible Software ist natürlich Sensible Soccer, das Sony fürs Super Nintendo veröffentlichte.

STRATEGIE-STRESS • Niedlich wuseln die Männchen herum, schmeißen mit Steinen und Stöcken und geben digitalisierte "Urg!"-Laute von sich. Hier hatten die Programmierer keinen staubtrockenen Strategie-Schnarcher im Sinn, sondern eine weniger ernste Taktik-Herausforderung. Tiefgang und Komplexität können es nicht ganz mit den "Populous"-Titeln aufnehmen, dafür spielt sich "Mega-Lo-Mania" wesentlich spritziger. Unberechenbare Computergegner und Echtzeit-Hektik sorgen für wohlige Spannung: Stundenlanges Gegrübel vor öden Menüs ist hier nicht zu befürchten. "Mega-Lo-Mania" hat eine gewisse Originalität zu bieten, aber Grafik- und Sound-Delikatessen solltet Ihr nicht erwarten. Die Neugier, alle Inseln und Erfindungen kennenzulernen, motiviert zum Durchspielen. Positiv zu erwähnen sind auch die deutschen Bildschirmtexte.





Tödliche Erfindung: Mit Doppeldecker bomardiert Ihr die Festungen der Gegner.



MBIT 8

HERSTELLER	IMAGINEER
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	IMAGINEER
GRAFIK	46 %
SOUND	41 %
SPIELSPASS	74 %

Allein die Spielidee sorgt für Motivation: Habt Ihr Euch erstmal warmgespielt, gibt's kein zurück mehr.

Produzent: Michael Latham • Design: Michael Latham • Programmierung: John Kuwaye • Grafik: David Russ, William Kier, Maureen Kringen, Art Wong, Kevin Lee, Rachel Coleman • Sound: DMP Entertainment

Eternal Champions

Sega wird's schwer haben, "Eternal Champions" unter die abgebärtete Prügelspieler-gemeinde zu bringen. Zu groß ist die Konkurrenz, die sich in kürzester Zeit auf dem Mega Drive versammelt hat: Gegenüber den schlagkräftigen "Tournament Turtles" von Konami und Acclaims Brutalo-Beat'em-up "Mortal Kombat" hat "Eternal Champions" nicht viel zu melden. Immerhin macht's mehr Spaß als Takaras Umsetzung des Neo-Geo-Spiels "Fatal Fury".



Endzeit: Auf der Erde herrschen finstere Mächte, zerstören alles natürliche Leben und unterwerfen die Reste der Menschheit. Nur der Eternal Champion, eine Kreatur aus dem Jenseits, kann das Gleichgewicht zwischen Gut und Böse wiederherstellen und den Frieden auf die Erde zurückbringen. Der Eternal Champion sah, wie neun tapfere Kämpfer getötet wurden, ehe sie das Böse aufhalten konnten. Es war ihm nicht möglich, die tapferen Rebellen vor dem Tod zu retten. Doch jetzt hat er genug Kraft gesammelt, einen der Helden wieder ins Leben zurückzubringen – der Mega-Drive-Besitzer muß nur die Start-Taste drücken um ihm seine Revanche gegen die Mächte des Bösen zu ermöglichen. Ihr müßt Euch für einen Helden entscheiden, der daraufhin in seiner spezifischen Epoche wiederbelebt wird. Die anderen Streiter sind noch vom Bösen besessen und stellen sich gegen Euch. Officer Jonathan Blade, von Beruf Kopfgeldjäger, ist ein muskelbepackter Schwarzafrikaner, der sich mit seiner Kenpo-Kampfkunst über die Widersacher hermacht. Im Ring steht auch Jetta Maxx, eine Zirkus-Akrobatin, die sich 1899 in den Kampf zwischen Rußland und China einmischte. Im Jahr 1920 starb der Meisterdieb Larcen, der von der Bombe eines mächtigen Verbrecherbosses zerrissen wurde. Auch Mitchell Mindleton Knight, genannt Midknight, wurde frühzeite aus dem Diesseits abberufen. Als begabter Biochemiker arbeitete er bis 1967 in London. Er entwickelte einen tödlichen Virus zur chemischen Kriegsführung. Als der CIA seine Erfindung in Vietnam ausprobieren will, schafft er die Formel beiseite, kommt aber bei seiner Flucht mit einer chemischen Substanz in Berührung und wird in ein Vampir-ähnliches Wesen verwandelt. 133 Jahre später tötet ihn ein Interpol-Agent.

Rax Coswell, Cyber-Fighter aus dem Jahr 2345, wurde von seinem Partner ausgeknockt: Kurz bevor Rax im Weltmeisterschaftskampf seinen "Final Blow" einsetzen konnte, zerstörte sein Manager alle elektronischen Lebenssysteme. Das moralische Erwachen wurde der Killerin Shadow zum Verhängnis: Die



Idyllischer Hintergrund: Vor der Hütte steht ein Sensenmann, der sein Instrument schärft.



Slash will der gelenkigen Shadow mit seiner Keule an die Wäsche.



Jede Spielfigur kann verschiedene Specials ausführen. Hier seht Ihr Rax' gefährliche Attacke.



"Champion Edition" gleich integriert: Auf Wunsch kämpft Ihr zu zweit mit der gleichen Spielfigur.



Hier ist Slash zuhause: Vor seiner Hütte im Urwald verprügelt er den dunkelhäutigen Kopfgeldjäger Blade.





HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	SEGA

GRAFIK	60 %
SOUND	55 %
SPIELSPASS	68 %

Beschränkter Prügelausflug in lieblos gezeichnete Hintergründe. Spielerisch und technisch flau.



geheimnisvolle Dame in Netzstrümpfen gehörte zur Terroristen-Elite und wird exekutiert, als sie sich entschließt, Ihre Clique zu verlassen.
Ähnlich erging es Slash, dem vorzeitlichen Jäger aus dem Jahr 50.000 vor Christus. Als er sich gegen die Stammesältesten auflehnt, wird er von seinen Mit-Neandertalern zu Tode gesteinigt.
Tridents Geschichte geht zurück bis zum Untergang Atlantis, das 110 vor Christus bei einem Zwist mit dem römischen Imperium den Kürzeren zog. Trident, Held von Atlantis, versank damals mit der Insel in den Tiefen des Ozeans.

Der letzte Kämpfer im Bunde ist Xavier Pendragon, ein Alchemist aus dem 16. Jahrhundert – wie viele Gelehrten des Spätmittelalters fand er sein Ende auf dem Scheiterhaufen.
Jeder der sieben Kämpfer attackiert den Gegner mit einer speziellen Kampftechnik, die auch das Nutzen von hochkomplizierten Spezialattacken einschließt. Àla "Street Fighter 2" prügelt Ihr Euch vor malerischen Hintergründen und versucht, mit gewagten Kicks, Sprüngen, Fußfegern und Schlägen an der Deckung des Gegners vorbeizukommen.

"Eternal Champions" wurde auf der letzten Sommer-CES in Chicago als Sensation und erstes Spiel mit 24 MBit angekündigt und ist nach der "Street Fighter 2 Special Edition" das zweite Prügelspiel, das Ihr mit dem neuen 6-Button-Pad von Sega spielen könnt. Alternativ lassen sich Eure Spielfiguren über den nagelneuen **Activator** bedienen. Dieses interessante Accessorie soll in Kürze in Amerika veröffentlicht werden – die Markteinführung in Deutschland steht angeblich ebenfalls kurz bevor.

Mit dem Activator von Sega kann der Spieler aktiv am Spiel teilnehmen. Auf dem Boden wird ein Senderfeld verteilt, das ein Infrarotfeld aufbaut. In die Mitte stellt sich der Spieler. Das Feld erkennt pro Richtung zwei verschiedene Aktionen: Haltet Ihr Euren Fuß über den Sender hinter Euch, weicht der Kämpfer zurück, haltet Ihr den Arm nach rechts in den Infrarotstrahl, springt Eure Spielfigur in die angedeutete Richtung. Über den Sinn des Activators kann man sich streiten, doch für Fitneßapostel ist er genau das Richtige.

JUST HYPE IT! • Was wurde alles von diesem Prügelspiel erwartet – seit Monaten preist Sega die Eigenentwicklung mit den Schlagwörtern 24 MBit, Activator und "aufwendigstes Prügelspiel aller Zeiten" an. Beim Endresultat ist nicht mehr viel davon übriggeblieben: Der Speicherplatz beschränkt sich auf "normale" 16 MBit, vom Activator, der Körperbewegungen in Lenkimpulse umsetzt, fehlt jede Spur und "Eternal Champions" präsentiert sich als alltägliches Prügelspiel. Immerhin gibt es eine ganze Menge verschiedener Techniken pro Kämpfer und zu zweit kommt phasenweise sogar so etwas wie Spielspaß auf – natürlich nur mit dem 6-Feuerknopf-Pad. Die unsterblichen Sega-Kämpfer kommen aber niemals an das Genre-Highlight der "Streetfighter 2"-Konkurrenz heran und bieten weder spielerisch noch grafisch Außergewöhnliches.

BIEDERMANN • Auf der Suche nach den 16 MBit, die in "Eternal Champions" stecken sollen, erlebt Ihr allerlei Abenteuer: Von der Begegnung mit dem keulenschwingenden Monster Slash, bis zum Match gegen die kecke Jetta, bietet "Eternal Champions" an Spielfiguren eine Vielfalt, die viele andere Vertreter des Beat em-up-Genres vermissen lassen. Damit hätten wir die Qualitäten des Moduls allerdings schon abgehakt: Weder die relativ grobschlächtige Grafik, noch die Kraut-&-Rüben-Musik sind erwähnenswert. Spielerisch kocht "Eternal Champions" auf Sparflamme. Ihr boxt und tretet Euch unkontrolliert an den Gegnern vorbei und hofft auf ein baldiges Ende, um Euch wieder dem "Street Fighter 2"-Modul widmen zu können. "Eternal Champions" ist "Hype" pur: Als Sensation angekündigt, entpuppt es sich als nur dezent überdurchschnittliches Prügelspiel.



Zwei Ladies sind mit von der Partie: Shadow, ein Berufskiller und Jetta, die Akrobatin.



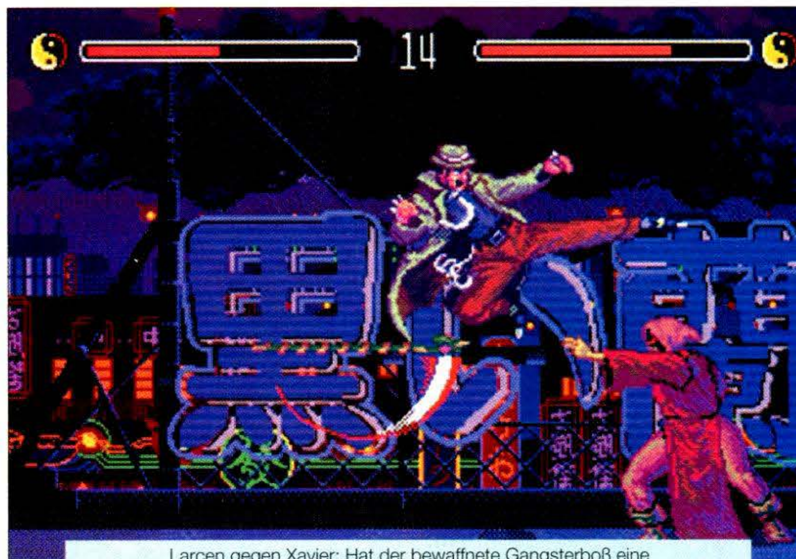
Hau mir in die Augen, Kleines: In Chicago der 30er Jahre begegnen trifft Larcen auf Shadow.



Mit dem Jetpack legt der Cyborg-Kämpfer Rax seine Widersacher rein



Im Kontrollfeld könnt Ihr die Extras Eurer Spielfigur ein- und ausschalten



Larcen gegen Xavier: Hat der bewaffnete Gangsterboß eine Chance gegen den zaubernden Magier?

FUT SHO

Chaos auf dem Spielemarkt: Glaubt man den Ankündigungen internationaler Hersteller, sind bis Ende des Jahres ein halbes Dutzend neue Konsolen angetreten. MAN!AC blickt in die Zukunft.



New Generation: Das 3DO ist die erste CD-Spielkonsole der Welt.

Vermutungen, Spekulationen und offizielle Statements: Die Hochzeit der 16-Bit-Unterhalter geht vorbei und technische Zauberworte wie RISC, 32Bit und MPEG ziehen den Blick auf die nächste Videospiel-Generation. Das **Mega CD** erschien als Bindeglied zwischen Vergangenheit und Zukunft: Eine trendgerechte Ergänzung, die das Mega Drive mit einem mächtigen Massenspeicher und zusätzlicher Rechenpower versorgt. Doch nach dem späten Start in Europa drohen die Gerüchte über eine neue Sega-Konsole den Mega-CD-Verkauf zu stören. Das **Saturn**, eine 32-Bit-Konsole basierend auf 15 Jahren Automaten-Know-How, ist Segas Beitrag zu nächsten Spielegeneration. Ein CD-ROM mit vierfacher Laufgeschwindigkeit, ein mit 27-MHz-getakteter 32-Bit-RISC-Prozessor von Hitachi sowie eine Handvoll Custom-Chips bringen den Saturn auf Trab – bisher sind jedoch erst die Hälfte aller Bauteile entwickelt.

Momentan beobachtet die Branche gespannt die Performance des **3DO** auf dem amerikanischen, bald auch auf dem internationalen Markt. Wie teuer darf ein Spielgerät sein? Trotz des Preises von umgerechnet 1200 Mark zielt 3DO-Vordenker Trip Hawkins auf seine alte Electronic-Arts-Kundschaft, auf Computer- und Videospieler, die jeder technischen Innovation aufgeschlossen sind. Erst wenn die Joystick-schwingenden Kunden hundertausendfach zugegriffen haben, können weitere Anwendungsgebiete für das 3DO erschlossen werden. Das 3DO soll zum MS-DOS-PC des Multimedia-Zeitalters werden: Schnelle Hardware, CD als Massenspeicher und theoretisch unbegrenztes Anwendungspotential – durch das Videospiel zur ersten echten Multimedia-Konsole.

Philips ging den anderen Weg und geriet ins Stolpern: Nicht als Spielgerät, sondern als eine multimediale Power-Station wurde das **CD-I** 1992 eingeführt – leider war' s dem Kunden wurscht, ob er Lernprogramme, Nachschlagewerke und Photo-CD auf ein- und demselben Gerät abspielen kann. Doch trotz der entmutigenden Verkaufszahlen der ersten zwölf Monate arbeitet Philips konzentriert am Comeback des Ladenhüters: Mit dem MPEG-Modul sichert sich der CD-I-Besitzer den Zugriff auf die Digital-Video-Spiele der nächsten Jahre, auf ein verbessertes "7th Guest" (bisher exklusiv für PCs jenseits der 2000-Mark-Grenze) und auf opulente Großprojekte aus dem CD-I-freundlichen Frankreich.

Der **Jaguar**, die 64-Bit-Maschine des sturmgebeutelten Videospiel-Pioniers



Sega-Network: Ab 1994 erhalten US-Spieler ihre Software übers Telefon.

INHALT

URE
OCK



Zwischen Zukunft und Vergangenheit:: Spiele-Lawine für das Mega CD



Starke Technik zum günstigen Preis: Das Atari Jaguar ist die erste 64-Bit-Konsole der Welt.



Namco engagiert sich für das Sony PSX: Rast "Ridge Racer" noch 1994 durch die Wohnzimmer?



Seit 18 Monaten flugtauglich: Hudsons 3D-Spiel für die NEC-Konsole

Atari, verzichtet vorerst auf die CD und steht 3DO und CD-I als pure Spielmaschine gegenüber. Die Hardware ist Mega Drive und Super Nintendo überlegen, der angepeilte Markt konkreter als Trip Hawkins Ziele. Doch kaum ein Spielehersteller sieht in Jaguar-Software das große Geschäft. Wird das Raubtier ein Renner wie das VCS oder ein ehrgeiziger Flop wie das Lynx?

Saturn und **Project Realtiy** sind noch zu fern, um sie miteinander zu vergleichen. Der 64-Bitter von Nintendo ist kaum unter 1000 Mark zu verwirklichen – auf der anderen Seite steht Nintendos 500 Mark-Versprechen und die Tatsache, daß ein Super NES schon für 170 Mark über den Ladentisch geht. Noch hat Nintendo den Markt international unter Kontrolle und das Super Nintendo kommerziell noch nicht ausgereizt. Abwarten und zuschlagen, sobald die Konkurrenz ihr Pulver verschossen hat – ob die Nintendo-Rechnung ein weiteres Mal aufgeht, werden wir frühestens Ende des Jahres wissen.

Schließlich wartet in den Labors von **NEC** der "Eiserne Mann", eine Spielkonsole, die schon vor "Star Wing" dreidimensionale Polygonwelten herumwirbeln ließ. Wann aus dem 32-Bit-RISC-Prototyp ein marktfreifes Gerät wird, klären auf der nächsten Seite.



Eines der ersten Spiele für Segas Saturn? 3D-Schlägerei 'Virtua Fighters'

Internationale Spiele-Entwicklung

	J	USA	GB	F
Sega Mega CD	▲	▲	▲	▲
Super Nintendo	▲	▲	▲	▲
Amiga CD 32	▼	▼	▲	●
Atari Jaguar	▼	●	▲	▼
Neo Geo	▲	▼	▼	▼
Philips CD-I	▼	▲	▲	▲
3DO	▼	▲	▲	●
Sega Saturn	▲	▲	▲	●
Sony PS-X	▲	●	●	●
NEC Tetsujin	▲	▼	▼	▼
Project Reality	▲	●	●	●

Der Software-Nachschub ist der wichtigste Faktor für den Erfolg einer Spielkonsole. MAN!AC verrät Euch auf einen Blick, in welchen Ländern für welche Konsole entwickelt wird. ▲ = definitiv ● = voraussichtlich ▼ No way!

KONSOLEN CHAOS

DIE FAVORITEN

SEGA SATURN

Der Sonic-Erfinder Sega ist mal wieder früh dran: Bereits jetzt halten einige Software-Erfinder die technischen Spezifikationen in der Hand und tüfteln an Spielkonzepten. Kommt der Saturn tatsächlich gegen Ende des Jahres auf den Markt, stehen die Karten für einen dichten Spielfluß gut. Denn Sega hat das Vertrauen bedeutender Hersteller (u.a. Virgin, Sony und Electronic Arts), sowohl in Europa und den USA als auch in Japan.

SONY PS-X

Die Sony-Konsole könnte zum Nintendo-Killer werden, denn der japanische Walkman-Erfinder besitzt die wichtigsten Film- und Musik-Lizenzen, exzellente Vertriebswege und – zumindest auf dem Papier – eine technisch hervorragende Zukunfts-Konsole. Zudem haben sich bereits zwei der größten Spielehersteller der Welt auf Sonys Seite gestellt: Konami verspricht Spiele, der "Pac Man"-Hersteller Namco liefert sowohl Hardware-Know als auch die Umsetzung der modernsten 3-D-Spielautomaten.

NINTENDO PROJECT REALITY

Viel ist über Nintendos Kooperation mit dem amerikanischen Workstation-Spezialisten Silicon Grafx nicht bekannt, trotzdem ist die geplante 64Bit-RISC-Konsole eine Maschine, an der die Spielewelt nicht vorbeikommen wird. Der Japan-Release wurde kürzlich auf den September 1994 vorgezogen, der geplante Preis auf umgerechnet knapp 500 Mark gesenkt. Größte Besonderheit des Super-Nintendo-Nachfolgers wäre die Tatsache, daß sich die Konsole auf Cartridges und nicht auf CDs als Massenpeicher verläßt. Warten wir's ab.

DIE HERAUSFORDERER

3DO

In den USA könnte Trip Hawkins mit seiner Idee vom Multimedia-Standard durchkommen, international hat's das 3DO hingegen schwer. So werden sich die Japaner wohl an die Hardware ihrer Landsleute bei Sony, Nintendo und Sega halten und kein großes 3DO-Engagement an den Tag legen. In Europa hat das 3DO im Getümmel der PCs, CD-Is, Amigas, Nintendo- und Sega-Konsolen einen schweren Stand – selbst nach einer Preisenkung ist das 3DO ein Luxus-Spielzeug, das technisch allen kommenden Maschinen unterlegen ist.

PHILIPS CD-I (MPEG)

Wer hätte das gedacht: Nach einer dürren Start-Phase kommt das CD-I nun doch noch im Schwung. Philips hielt eisern an ihrem Baby fest und darf nun auf interessante Spiele internationaler Entwickler hoffen. Auch das MPEG-Cartride, der Schüssel zum VHS-Konkurrenten Digital Video, ist ein Hoffnungsschimmer in der ehemals stockfinsteren CD-I-Zukunft. Die ersten Spiele in konkurrenzloser Video-Grafikqualität werden demnächst erscheinen.

NEC "TETSUJIN"

Seit 2 Jahren läuft der Prototyp des PC-Engine-Nachfolgers "Der Eiserne Mann", im November 1994 soll die 32-Bit-Maschine in Japan erscheinen. Neben den traditionellen PC-Engine-Software-Herstellern (NEC Avenue und Hudson) wurden keine weiteren Lizenzpartner bekanntgegeben. Der "Tetsujin" ist sowohl auf schnelle **3-D-Operationen**, als auch die Manipulation von Video-Sequenzen (mit einem Bildaufbau von 30 Bildern in der Sekunde) ausgelegt.

Polygone sind der Schlüssel zum 3-D-Spielfeld: Die geometrischen Flächen fügen sich eingefärbt, realistisch schattiert und eventuell mit einer Texture-Map belegt, zu jedem beliebigen Gegenstand zusammen. Star Wing war das erste Videospiel in dieser Grafikdarstellung, die Sega-Automaten Virtua' Racing und Virtua Fighters zeigen den spektakulärsten Einsatz von Polygonen. Alle kommenden Konsolen sind auf schnelle Polygon-Operationen ausgelegt.

„Die kommenden Konsolen sind eine andere Welt: In MIPS gerechnet wird das Project Reality ein Mega Drive im Verhältnis 100:1 übertrumpfen."



Axel, was wird sich aus dem Chaos der Ankündigungen in den nächsten Monaten für den Konsumenten als Realität herausstellen?

Axel Blaike: Zum Weihnachtsgeschäft 1994 wird es in Japan, wahrscheinlich auch in Europa fünf oder sechs Konsolen geben. Auf dem Markt werden Sony's PSX-System und eventuell Segas 32-Bitter sein, Nintendos "Projekt Reality" soll ebenfalls vorgezogen werden. Das Super Nintendo wird noch existieren, das Mega Drive ebenfalls – wobei beide vielleicht den großen Absturz erleiden. Zumindest in Japan wird es im Herbst auch "unsere" Konsole, den NEC Tetsujin, geben.



Wobei sich die angekündigten Konsolen von Sega, Sony und NEC Hardware-mäßig ja frappierend ähneln.

A.B: Richtig, die Daten sind fast austauschbar: 32-Bit-RISC, knapp unter einer Millionen Polygone darstellbar, Echtzeit-Texture-Mapping...hier könnte sich nur die Nintendo-Maschine hervortun. Deren Specs müßten in den nächsten Wochen an die Entwickler herausgehen...



Welche Auswirkungen hat die zu erwartende Hardware und Format-Vielfalt auf die Spieleindustrie?

A.B: Gewisse Hersteller werden sich auf gewisse Konsolen konzentrieren. Schon jetzt ist die Tendenz zu spüren, daß japanische Software-Firmen (z.B. Capcom und Konami) den japanischen Konsolen-Herstellern verbunden bleiben und weiterhin für Nintendo und Sega entwickeln. Sowohl Konami als auch Namco haben bereits bei Sony unterschrieben. Mit dem 3DO tun sich die japanischen Hersteller hingegen schwer – vom Jaguar ganz zu schweigen.



Sowohl 3DO und Jaguar sind in Japan also auf wenig Gegenliebe gestoßen?

A.B: Japanische Firmen sind Traditionsfirmen und somit gegenüber dem 3DO und dem Jaguar skeptisch. So stürzen sich mit Ausnahme des Hardware-Herstellers Panasonic fast ausschließlich amerikanische Firmen auf das 3DO. Setzt sich das 3DO durch, könnte eine Polarisation stattfinden – mit Japan auf der einen, den USA auf der anderen Seite.



Was passiert, wenn das 3DO floppt? Hätte das irgendweiche Auswirkungen auf den Markt oder auf die Preispolitik der Hardware-Hersteller?

A.B: Auf japanische Hersteller hat das eigentlich wenig Auswirkungen. Generell brauchen Software-Firmen einen gewissen Durchsatz, um sich aufrechtzuerhalten. Bei zuvielen Konsolen tritt eine unwahrscheinlich große Streuung ein sowie eine Konzentration auf Blockbuster. Das wird für all diejenigen Firmen kritisch, die sich nicht auf Blockbuster spezialisieren können. Zum 3DO: Der Gedanke von einem weltweiten Standard der 3DO-Company ist etwas hochgegriffen und beeindruckt eigentlich keinen mehr. Das 3DO ist eine Konsole wie jede andere auch und muß im Preis deutlich nach unten gehen. Das gilt für alle anderen angekündigten Konsolen: Für über 600 Mark kann man keine Massenkonsole etablieren.



Hat Dich Nintendos Nein zum CD-ROM gewundert?

A.B.: Nein, denn Nintendo hatte nicht die Leute für die CD-Entwicklung – zumindest nicht im nötigen Umfang. Die CD hätte einen kompletten technischen und

Im Gegensatz zu Sony, Sega und Nintendo sprechen die Hersteller NEC und Hudson jedoch nicht von einer Veröffentlichung in Europa.

Die Außenseiter

Atari Jaguar

Flutschte das 3DO noch termingerecht und reibungslos auf den amerikanischen Markt, endete der Release des Jaguars im Tumult. Die wenigen in den Staaten ausgelieferten Konsolen verpufften wie auf einem heißen Stein, während sich das Gerät in England in noch minimaleren Stückzahlen blicken ließ. Von dort stammt zwar die gesamte Start-Software (bisher 4 Spiele), die englischen Händler reagieren auf die Frage nach dem Jaguar aber mit einem verwirrten "Keine Ahnung" oder "Hätte schon da sein müssen". Dabei ist das Vertrauen in den einstigen Marktführer eh' schon am Boden – amerikanische und japanische Hersteller zeigen sich geschlossen desinteressiert.

Amiga CD 32

Trotz guter Technik nicht die Zukunft: Commodores Konsolen-Variante der neuen Amiga-Baureihe ist ein halbherziger Versuch, auf dem lukrativen Konsolenmarkt mitzumischen. Nur einige britische Hersteller machten sich die Mühe, ihren Katalog nach CD-tauglichen Actionspielen zu durchforsten. Die bisher erschienenen Titel (u.a. "Morph", "Oscar", "D/Generation") ähneln ihren Disketten-Verwandten und sind alles andere als zukunftsweisend.

Konix

Die Konix-Erwähnung in der letzten MAN!AC war ein Witz, wenige Tage später drangen tatsächlich Gerüchte an unser Ohr, daß aus dem englischen Prototypen von 1989 ein marktreifes Gerät geworden ist. Leider wurden die technischen Daten nicht auf die 90er Jahre angepaßt – das Gerät dürfte selbst auf dem Budget-Markt keine Chance haben.

organisatorischen Umschwung bedeutet und das innerhalb kürzester Zeit. Die Programmierung von CD-Titeln ist organisatorisch wesentlich komplexer als die Entwicklung von Modul-Spielen. Der Umfang der Programmierteams wächst auf das Doppelte an, dadurch ergeben sich intern ganz neue Strukturen. Aber vielleicht arbeitet Nintendo ja schon an einer Umstrukturierung...



Wir reden bisher von der Konkurrenz. Wie sieht`s mit Eurer Konsole aus? Wird „Tetsujin" auch in Europa erscheinen?

A.B.: Das ist unwahrscheinlich, denn die bisherigen Aktivitäten von NEC waren außerhalb Japans nicht gerade erfolgreich. Es wurden zwei Anläufe in Amerika unternommen und beide haben sich nicht durchgesetzt. In dieser Hinsicht existieren Vorbehalte. Ich persönlich würde die Maschine natürlich gerne weltweit sehen.



Hudson Europe hat in den letzten zwei Jahren die verschiedensten Sachen gemacht. Computerspiele, Cartdridges für drei verschiedene Nintendo-Konsolen, Umsetzungen und Eigenentwicklungen. Worauf werdet Ihr Euch im nächsten Jahr konzentrieren?

A.B. Hudson ist und bleibt ein Softwarehaus, das sich auf keinen Hardware-Hersteller festlegt. Nur für den Amiga werden wir uns in Zukunft nicht mehr engagieren – das NES ist sowieso tot, in Japan und auch in Europa.



Wie reagiert denn der Handel auf das sich abzeichnende Konsolen- und Format-Chaos.

A.B: Im Handel gibt es europaweit die Tendenz, sehr geringe Stückzahlen zu ordern. Zehn Millionen 8-Bit-Spiele liegen in Europa noch auf Lager. Dieses Over-Stock-Problem versucht der Handel gerade loszuwerden; in Zukunft wird er vorsichtiger sein. Schließlich gibt's in Deutschland kein Remissionsrecht.



Weiß der Handel eigentlich was in den nächsten 18 Monaten auf ihn zukommt?

A.B: Ich glaube nicht. Auf der anderen Seit glaube ich auch nicht, daß mehr als drei konkurrierende Konsolen gleichzeitig auf dem Markt sein werden - zumindest nicht flächendeckend. Vor diesem Hintergrund sehe ich für den Jaguar überhaupt keine Chance. Ach, ja das CD 32 gibt's ja auch noch. (lacht) Auf beide Geräte wird der Handel nicht anspringen. Was bleibt: Weiterhin Nintendo, weiterhin Sega und eventuell das 3DO.

A.B: Ein guter Titel verkauft momentan europaweit 150 000 Einheiten, maximal 200.000 - das wäre dann aber schon sehr gut und ist 1994 wahrscheinlich kaum mehr zu erzielen. Viele Titel kriechen knapp an den 5000 vorbei.



Ist in dieser Situation eine neue Spielidee wichtig oder ist ein Blockbuster automatisch eine Lizenz die z.B. nach einem erfolgreichen Film entstand? Haben gute No-Name-Spiele überhaupt noch eine Chance?

A.B: Ich kann mir absolut nicht vorstellen, daß ein No-Name-Produkt zum Blockbuster wird. In Frankreich und Spanien läuft z.B. "Dragonball Z" sehr gut, weil's dort auch der entsprechende Comic sehr erfolgreich ist.



Sind in Japan auch immense Gelder an die Filmindustrie gezahlt worden, Gelder, die eigentlich in die Entwicklung gehört hätten, aber im Ausstausch für einen großen Namen aus der Videospielindustrie herausflossen?

A.B.: Nein. Unter zehn Spitzentiteln findet man in Japan nur selten ein Lizenz-Produkt. Dagegen sind in Europa die Lizenzen vollkommen überrepräsentiert. Wobei man ein Produkt über den Lizenz-Namen zwar ganz gut verkaufen kann, es jedoch nur durch hervorragende Spielbarkeit zum Klassiker oder Blockbuster wird.



Axel Bialke (Jhg. 1963)

1979 erste Kontake zum Computerspiel durch den japanischen Sharp MZ-80-Rechner

1982 Gründung einer Firma für Entwicklung und Vertrieb von Sharp-Computerspielen. Erste Kontake zu japanischen Herstellern. Studium der Informatik und der Japanologie.

1987 einjähriges DAAD-Stipendium in Japan,

ab 1990 Anstellung beim japanischen Softwarehersteller Hudson

1991 Rückkehr nach Deutschland als General Manager von Hudson Soft Europe (Sitz: Hamburg)



Was sind die anderen Faktoren für den Erfolg eines Spieles?

A.B.: Spielbarkeit ist das A und O; andere Faktoren wie z.B. die Grafik kommen erst weit dahinter. Die Spieler lieben Super Mario World oder Bomberman, weil das Spielprinzip fasziniert, nicht weil die Grafik so schön ist. Die Spielbarkeit steht im Vordergrund, das ist bei Hudson ein ungeschriebenes Gesetz - und die Verkaufszahlen bestätigen das.



Woran liegt es, daß der Videospiel-Absatz momentan stark rückläufig ist?

A.B.: Aus mir unerfindlichen Gründen scheint es Abnützungserscheinungen zu geben. Glaubt man dem Handel, findet momentan eine Rückbesinnung zu traditionellem Spielzeug (z.B. Brettspiele) statt. Die Hersteller werden nicht umhinkönnen, andere Käuferschichten als die Kids zwischen 7 und 15 gezielt anzusprechen.

ATARI JAGUAR

Das Comeback des Jahrzehnts: Videospielpionier Atari besinnt sich auf seine VCS-2600-Erfolge und stellt sich mit 64 Bit der japanischen Konkurrenz von Sega und Nintendo.





Es gibt sie wirklich: Nach Ataris Irrungen und Wirrungen mit gefloppten Computersystemen, Ankündigungen und Widerrufen wurde die 64-Bit-Konsole Jaguar tatsächlich Ende **November** in minimalen Stückzahlen in New York und San Franzisco ausgeliefert – für 250 Dollar inklusiv dem Spiel "Cybermorph". Der knapp 20 x 20 cm großen Flunder liegt ein ungewöhnliches Joypad bei. Neben drei Feuerknöpfen, Pause- und Option-Taster verblüfft eine 12er-Tastatur. Einigen Spielen wird ein Plastik-Overlay beigepackt, das man auf dieses Keypad stöpselt. Leider haben Ataris Joypad-Designer vergessen, daß einige Spiele gleichzeitiges Drükken von zwei oder mehr Feuerknöpfen erfordern – das ist bei dieser Konstruktion kaum möglich. Die Joypad-Anschlüsse sind eine Eigenentwicklung, die mit keinem verfügbaren Joystick oder -pad kompatibel sind. Dafür bieten die Pins nicht nur digitale Connections, auch analoge Eingabegeräte (beispielsweise eine Computer-Maus) sind willkommen.

Auf der Rückseite wird das TV-Kabel angeschlossen. Wollt Ihr das Jaguar via Video- oder RGB-Ausgang betreiben, müßt Ihr ein noch nicht offiziell verfügbares Kabel zukaufen. Immerhin ist es mit etwas technischem Aufwand möglich, ein RGB-Signal abzugreifen. MAN!AC hält es trotzdem für eine Frechheit, eine derart hochwertige Konsole mit einem TV-Kabel auszuliefern, das unscharfe Bilder erzeugt.

Der Jaguar ist unglaublich schnell und hat fantastische Soundmöglichkeiten – die fortschrittlichste Maschine auf dem Markt.

Jason Kingsley, Rebellion Software

Die Produktion des Jaguars läuft zur Zeit auf Hochtouren. Die von IBM in den USA gefertigte Konsole soll ab Februar flächendeckend in den USA und wenige Wochen später auch in Europa ausgeliefert werden. Englische Spieler zahlen für das Grundgerät samt "Cybermorph" 250 Pfund, in Deutschland wird's wohl nicht unter 600 Mark zu haben sein. Ein Modul kostet um die 100 Mark.

Technische Daten

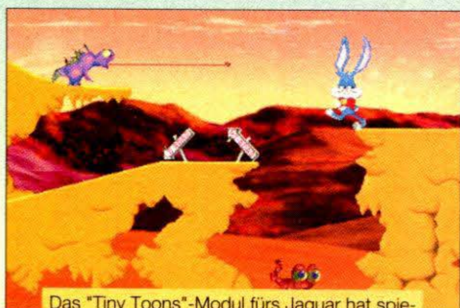
Hauptprozessor:	55 MIPS RISC-Chip (64 Bit)
Co-Prozessoren:	27 MIPS Grafikchip (4 KByte inernes RAM) 27 MIPS Soundchip (16 Bit DSP, 8 KByte internes RAM) 68000 (16 Bit / 13,3 MHz) Blitter
Farbpalette:	16,7 Millionen
RAM:	16 MBit
Anschlüsse:	2xController (digital und analog) 32 Bit Expension-Port, TV
Modulkapazität:	bis zu 48 MBit

Technisch muß das Jaguar keine Konkurrenz fürchten. Rein von der MIPS-Power (Million Instructions Per Second) gesehen, schlägt Ataris Raubkatze sowohl das 3DO, als auch jede andere zur Zeit verfügbare Videospiel-Hardware. Fünf Power-Chips sorgen für ein sensationelles technisches Potential, das grafische Effekte wie "Texture Mapping", "Morphing", "Warping" und "Lightning" ermöglicht. Wenn beispielsweise der Programmierer mehrere Lichtquellen definiert, werden die im Lichtkegel befindlichen Objekte in Echtzeit mit Licht und Schatten belegt.

Doch wer nützt die Kapazitäten aus? Das mitgelieferte 3-D-Actionspiel "Cybermorph" jedenfalls nicht. Es deutet zwar schüchtern die Möglichkeiten des Jaguars an, regt aber keinesfalls zu zwingenden Kaufgedanken an. Spielerisch dümpelt es auf "Ganz nett"-Niveau, akustisch ist´s eher lau. Sieht man sich die vier verfügbaren Spiele an, stellt man überrascht fest, daß nur "Cre-

Software-Zukunft

Sieht man von den Premiere-Spielen ab, stehen gut zehn weitere Titel in den Startlöchern. Die Renaissance des Vektor-Shoot´em-Ups "Tempest" (mit Original- und Update-Modus), das Auftreten der "Tiny Toons" und die Fortsetzung des eindrucksvollen Lynx-Rennspiels "Checkered Flag" zählen zu den interessantesten Modulen. Weiterhin stehen das Kampfsportspektakel "Kasumi Ninja", die Comic-Adaption "Alien vs Predator" und "Club Drive", eine Golfsimulation an. Noch wirkt die Liste der eingetragenen Software-Entwickler spärlich: Bis auf kleinere Entwicklungshäuser stehen kaum Giganten auf dem schwarzen Brett. Zumindest munkelt man, daß Virgin einsteigt und einige Accolade-Hits (zum Beispiel "Bubsy") an einen Jaguar-Entwickler lizensiert wurden. Anders als potentielle neue Nintendo- und Sega-Konsolen hat das Jaguar keine Lobby. Bevor Atari nicht schwarz auf weiß eindrucksvolle Verkaufszahlen nachweist, werden die Capcoms, Konamis und Acclaims dieser Welt keine Programmierer-Kapazitäten freischaufeln.



Das "Tiny Toons"-Modul fürs Jaguar hat spielerisch nichts mit den Konami-Toons zu tun

scent Galaxy" von Atari selbst entwickelt wurde. So entstand "Cybermorph" im englischen Warwick in den Software-Labors von Attention to Detail, einer kleinen Firma, die Ende der 80er Jahre für die ominöse Konsole "Konix" das Betriebssystem entwickelte. Gerüchteweise finden sich im Jaguar gar einige Hardware-Elemente, die schon das Konix zur "besten Konsole aller Zeiten" gemacht hätten – das Ding wurde bislang nicht produziert. Die Umsetzungen des Arcade-Hits "Raiden" und des Computerspiels "The Humans" (jetzt "Evolution Dino-Dudes") stammen von den englischen Auftrags-Entwicklern Imagitec. Rebellion Software (ebenfalls Engländer) werkeln an zwei weiteren Spielen. Hoffentlich arbeitet auch Atari selbst an (noch) geheimen Projekten, die uns Anfang nächsten Jahres zu High-End-Wertungen hinreißen. Erste Testspiel-Sessions bringen unser Spielerblut noch nicht in Wallung. Es wäre jedoch unfair, jetzt schon von müder Software oder Modulmangel zu sprechen. Schließlich tut sich auch das 3DO recht schwer, gute Spiele an Land zu ziehen. Bis zur nächsten Ausgabe haben wir den angekündigten Mega-Test des Jaguars samt Spielen durchgeführt. Dann gehen wir auf den Fun-Faktor der Software wesentlich detaillierter ein.

Hardware-Zukunft

Die Pläne für Jaguar-Add-Ons lesen sich fast so spektakulär wie einst die Ankündigungen für das englische "Konix"-Videospielsystem. Das wichtigste Zubehör wird ein aufsteckbares CD-ROM sein, das für weniger als 400 Mark zum Sommer erscheinen soll. Mit einer Datenübertragungsrate von 350 KByte pro Sekunde ist es etwa so fix wie das interne 3DO-Laufwerk und doppelt so schnell wie Segas Mega-CD. Audio-, Graphic- und Photo-CD-Kompatibilität gilt als sicher.

In Sachen Full-Motion-Video setzt Atari neben den Cinepak-Algorhythmen (die Software ist ins Grundgerät integriert) auf MPEG, wobei man nicht den aktuellen MPEG1-Standard unterstützen will, sondern mit der entsprechenden Hardware-Erweiterung auf MPEG2 wartet (Veröffentlichung nicht vor 1995). Im Zeitalter von Satelliten-Empfang stellt Atari auch hierfür die nötigen Verbindungen her. Ein Anschluß für das entsprechende Zubehör ist ebenso vorgesehen wie eine Modem-Connection und der Netzwerk-Zusammenschluß von mehreren Jaguar-Konsolen.



***Crescent Galaxy:* Grafisch pompöse Horizontal-Ballerei ohne spielerischen Background.**



***Cybermorph:* Dem Grundgerät beigepackt: 3-D-Action mit schneller, aber nicht sonderlich detaillierter Polygon-Grafik.**



***Raiden:* 1:1-Adaption des Vertikal-Scrollers. Gutes Actionspektakel, aber technisch auch auf Mega Drive und Super Nintendo realisierbar.**



MEGA-CD



Der Aggressor wird im Weltall von feindlichen Raumkreuzern angegriffen.





Soul Star

Unter dem Titel "Soul Star: Malice of the Myrkoids" verbirgt sich das neuste Werk des "Thunderhawk"-Schöpfers Mark Avory. Die Hubschrauberballerei erstaunte Publikum und Fachwelt mit einzigartiger 3D-Technik,

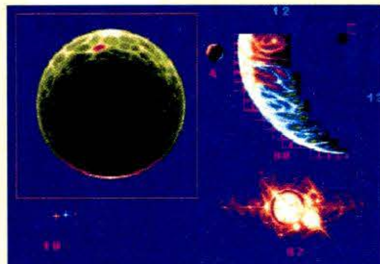


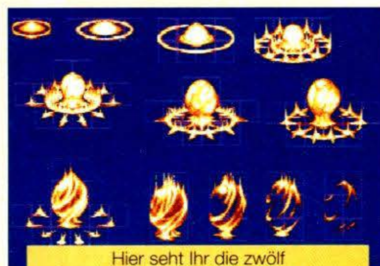
"Soul Star" geht den Weg konsequent weiter. Cores neues Action-Spektakel ist im Weltraum angesiedelt: Die mysteriöse Alien- der Myrkoids über- ungslose Planeten, saugt alle Energievorräte ab und hinterläßt jeweils nur eine öde Wüste. Ihr spielt ein Cryo-Kommando, das den mysteriösen Cosmo-Verwüstern schon lange auf den Fersen ist. Jetzt stellt Ihr die Myrkoids im Soulstar-Sternensystem. Mit dem "Aggressor", einem hypermodernen Schlachtraumer, nehmt Ihr den Kampf auf. Der Gleiter kann sich in drei verschiedene Kampfsysteme verwandeln: Im All fliegt Ihr mit der Jäger-Stufe in Lichtgeschwindigkeit, über Planeten verwandelt sich das Schiff in einen Turbokopter und vor einem Landgefecht morpht Ihr Euch in einen Panzer. Je nach Eurer äußeren Form seht Ihr das Geschehen aus verschiedenen Perspektiven.



FUTURE


Erreicht Ihr einen Planeten, morpht sich der Aggressor vor Euren Augen in einen Turbokopter.




Hier seht Ihr die zwölf Animationsphasen einer einfachen Explosion.

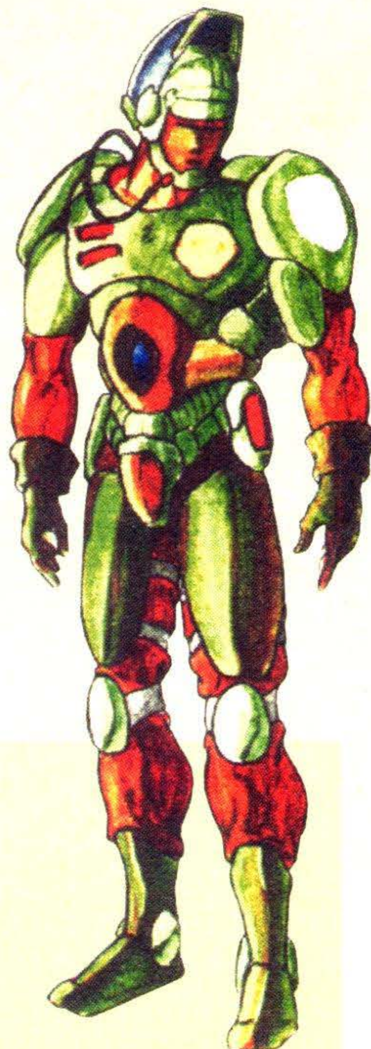

Neben kleinen Kampfgleitern warten auch große Mutterschiffe auf Euren Ansturm.



Neben der Standard-Beam-Kanone könnt Ihr Euer Schiff auch aufrüsten, außerdem unterstützt Euch das Mutterschiff aus dem Orbit mit Raketen, Laserstrahlen oder Hilfsrobotern – Ihr müßt es nur per Knopfdruck um Hilfe anfunken. Drei verschiedene Piloten können von einem oder zwei Spielern gesteuert werden. Spielt ein Kumpel mit Euch, teilt Ihr die Aufgaben untereinander auf: Der erste Spieler ist der Pilot und Kanonier, der zweite bedient als Waffenoffizier alle Sonder-Wummen.

Der Spielablauf ist nicht immer linear: Neben Ballerstufen im Weltall, Tunnelflügen und Angriffen durch Gänge feindlicher Sternenbasen gibt es auch "Thunderhawk"-artige Levels mit freiem Bewegungsfeld. Außerdem führen Euch (ähnlich wie bei Nintendos "Star Wing") drei verschiedene Routen mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden zum Sieg. Im Gegensatz zum Vorgänger werdet Ihr auch mit Endgegnern konfrontiert, die selbst erfahrenen Bildschirmkämpfern zu schaffen machen.

Neben der beeindruckenden Technik, die alles in den Schatten stellen soll, was auf dem Mega-CD bislang zu sehen war, versetzen weitere Features den Spieler in einen interstellaren Ballertraum: Ein aufwendiges Intro mit animierten Sequenzen wird von orchestralen Klängen untermalt, während des Spiels unterbrechen Zwischenfilme die Levels. Noch wird fleißig an "Soul Star" gearbeitet, ab April dürfen mutige Mega-CD-Piloten in ihren "Aggressor" steigen.

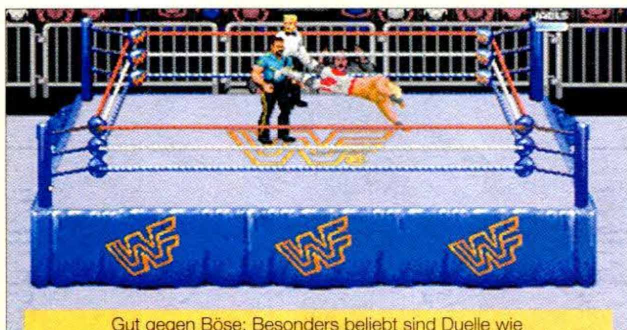


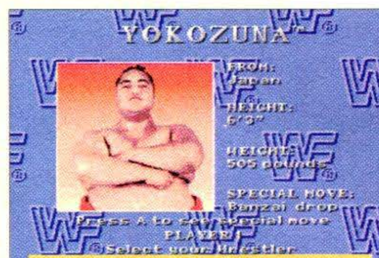

Core Designs "Soulstar" verspricht heiße und superschnelle Baller-Action.


Spielt Ihr zu zweit, übernimmt Euer Kumpel die Aufgaben des Waffenoffiziers.



Besonderer Höhepunkt der CD sind die Matches im berüchtigten Drahtkäfig.


Gut gegen Böse: Besonders beliebt sind Duelle wie Big Boss Man gegen Shawn Michaels.



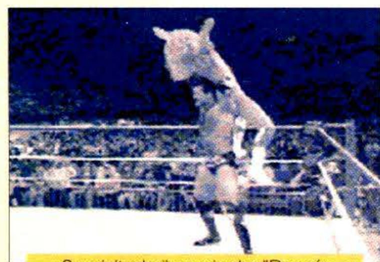
Auch Ex-Sumo-Ringer und WWF-Champion Yokozuna ist mit von der Partie.

WWF Rage in the Cage

Die Superstars der WWF sind gerade gut genug für das Mega-CD-Debüt von Acclaim. Für die CD-Fortsetzung der erfolgreichen Modulserie ist Sculpured Software verantwortlich, die bereits die Super-Nintendo-Varianten "WWF" und "Royal Rumble" programmierten. Spielerisch ist bei "Rage in the Cage" kein großer Unterschied zu den Modulversionen zu entdecken, die Ringaktionen lassen sich gewohnt gut und flüssig steuern und viele Special-Moves sorgen für Abwechslung im Kampfverlauf. Der zusätzliche CD-Speicherplatz sorgt für verbesserte Animationen, die mit digitalisierten Bewegungen der Catcher aufgepeppt wurden.

Außerdem sind zwanzig verschiedene Wrestler anwählbar - jeder mit seiner Spezialtechnik, die in Full-Motion-Video vorgestellt wird, und seiner Orginalmelodie. Neben bekannten Stars wie dem Undertaker, Bret "The Hitman" Hart oder dem Big Boss Man sind auch WWF-Neuzugänge vom Kaliber eines Yokozuna, "The Narcissist" Lex Luger oder die beiden Headshrinker Fatu und Samu vertreten. Vor dem Kampf werden die Akteure vom Ansager vorgestellt, danach gibt´s einen typischen Spruch von jedem Star.

"Rage in the Cage" macht Euch mit vier Spielmodi zum Hauptdarsteller der WWF und ist die bisher beste Wrestling-Umsetzung für ein Konsolensystem. Achtet auf den Test in der MAN!AC - die CD soll noch im Frühjahr in Deutschland erhältlich sein.

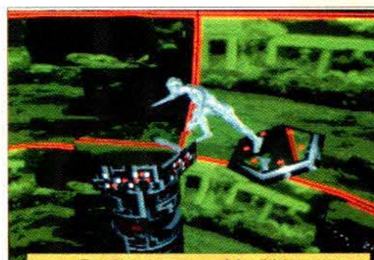

Spezialtechniken wie der "Razor´s Edge" werden in Video-einspielungen vorgestellt.


Neben FMV-Einspielungen unterhalten Euch die Original-musiken der WWF-Kämpfer.

Lawnmower Man

"The Lawnmower Man", die recht freie Interpretation einer Kurzgeschichte von Stephen King, wurde zum ersten Cyberspace-Film der Welt, füllte die Kinokassen mit knapp 150 Millionen Dollar und wird in einer Fortsetzung ein zweites Mal ins Kino kommen. Kein Wunder, daß der Cyberspace-Thriller mit seinen einzigartigen Computer-Trickeffekten nicht lange auf Konsolenumsetzungen warten muß: Nach den Versionen für Mega Drive und Super NES, die im nächsten Frühjahr über Tengen bzw. THQ auf den Markt kommen, kümmert sich der Entwickler Sales Curve Interactive aus London um die CD-ROM-Versionen für PC und Mega-CD.

Im Inneren des Computers jagt Ihr in fantastischem Cyberspace-Ambiente als Dr. Angelo nach dem übergeschnappten Ex-Gärtner Jobe. Die Bildschirmfotos stammen von der PC-Version, die Mega-CD-Variante wird inhaltlich identisch sein und nur geringe Qualitätseinbußen in der Grafik haben. Das Erscheinungsdatum steht noch nicht fest, trotzdem soll "Lawnmower Man" in der ersten Hälfte von 1994 in die Geschäfte kommen.


Der "Lawnmower Man" bietet abwechslungsreiche Actionunterhaltung mit Denkspieleinlagen.



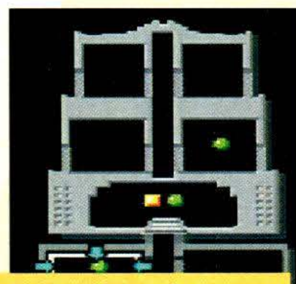
Herzlich willkommen: Cyberjobe begrüßt Euch im Inneren des Computers.


Gigantische Cyberwespen greifen Euch in der virtuellen Realität an.



Mit der Missionskamera könnt Ihr Euren Flug noch einmal aus allen Winkeln beobachten.



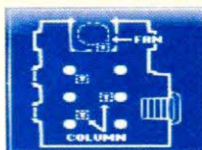


Das mysteriöse Haus birgt viele Geheimnisse.

Double Switch

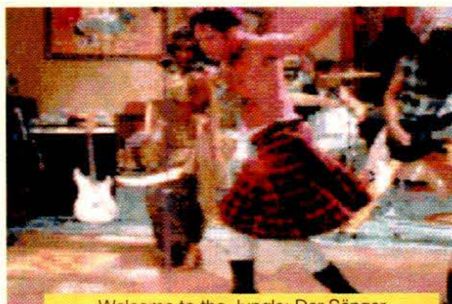
Full-Motion-Video heißt das Zauberwort für ungewöhnliche Spielerlebnisse auf dem Mega CD. Bei den "Night Trap"-Machern Digital Pictures gab Sega ein weiteres Realfilm-Adventure in Auftrag, das Euch in einen mysteriösen Prachtbau verschlägt.

Lionel Edward III, ein millardenschwerer Exzentriker baut um die Jahrhundertwende ein Hochhaus, das "Edward Arms". In seinem Spleen läßt er alle Räume im altägyptischen Prunk-Stil entwerfen und einrichten.



Jahrezehnte später sind seine Nachfahren verarmt und der moderne Tempel wird zum Appartementhaus. Dennoch halten sich hartnäckig die Gerüchte, daß in den alten Gemäuern ein wertvoller Schatz versteckt ist. Um seine Familientradition zu schützen und ungebetene Gäste abzuschrecken, hat Eddie, Urenkel des Erbauers, alle Räume mit Kameras und Fallen ausgerüstet. So sitzt Eddie in seinem Überwachungskeller – bis ihn jemand einschließt und von seinem System abkoppelt. Ihr spielt Eddies besten Freund, der dem Armen helfen muß, das Gebäude gegen eine Verbrecherbande zu verteidigen. Außerdem müßt Ihr durch Abhören von Gesprächen den Sicherheitscode zum Keller finden, damit Eddie entkommen kann. Ihr könnt zwischen allen Räumen umherschalten, in denen jeweils einige Falltüren installiert sind. Tritt ein Gangster auf die Falle, schlagt Ihr zu und schnappt Euch den Bösewicht. Dabei solltet Ihr aufpassen, daß die Stromquelle nicht überlastet wird und daß Eure Mieter vor Nachstellungen sicher sind.

Importfreunde kennen das Spielprinzip ("Rechtzeitig da sein und die Falle aktivieren") bereits aus "Night Trap". Wie in diesem Vorgänger spielen einige bekannte Schauspieler der amerikanischen TV-Welt in "Double Switch": Deborah "Blondie" Harry mimt Elizabeth, die leicht gestörte Managerin des Hauses, die als Kleopatra durch die Halle spukt. In der Rolle des Eddie ersucht Euch Jungstar Corey Haim um Hilfe, später nimmt er dann aktiv am Spielgeschehen teil.



Welcome to the Jungle: Der Sänger der "Double Switch"-Rockband bekommt seine Modetips von Axl Rose.



Habt Ihr die Falle rechtzeitig aktiviert, fällt der Schatzräuber schreinend durch die Falltüre.

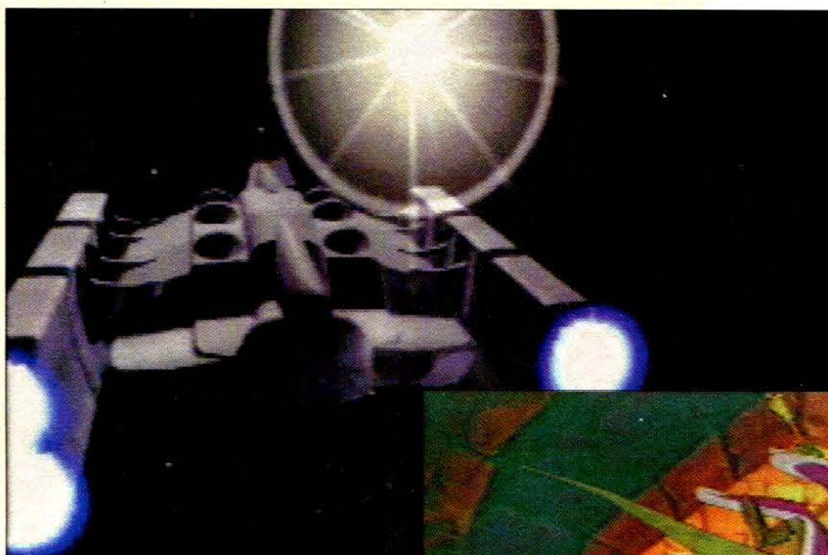






Starparade: Unter der Regie von Mary Lambert spielen Camille Cooper, Deborah Harry und Corey Haim die Rollen von Alex, Elizabeth und Eddie.

3DO NEWSOF





Zwei Klassiker auf dem Weg ins 32-Bit-Zeitalter; Dynamix "Stellar 7" (oben eine Einstellung aus dem Vorspann) und Readysofts "Dragon's Lair" (unten).

Dragon's Lair war nach Segas "Astron Belt" das zweite Laser-Disk-Spiel und damit ein Vorläufer zu den CD-ROM-Produktionen der 90er Jahre. Den dümmlichen Spielablauf und den geringen Handlungsfreiraum machten bombastische Zeichentrickgrafik und kinoreifer Stereosound wett. Zum Erscheinen des Nachfolgers "Space Ace" (1984) war die Begeisterung der Spieler jedoch bereits abgeflaut. "Dragon's Lair 2" schaffte es nicht mehr in die Spielhalle und wurde erst 1990 für den MS-DOS-PC wiederbelebt.

Dragon's Lair

Dieser Klassiker ist nicht totzukriegen: Obwohl das umstrittene Genre der Zeichentrick-Spiele auf Laser Disk schon Mitte der 80er Jahre wieder aus den Spielhallen verschwand, hüpft sich Dirk the Daring ins 32-Bit-Zeitalter. Der Held von "Dragon's Lair" ist die wichtigste Einnahmequelle des kanadischen Softwarehauses Readysoft, das die Lizenz Ende der 80er Jahre erwarb. Alle "Dragon's Lair"-Umsetzungen gleichen sich im Spielablauf, unterscheiden sich aber grafisch je nach der Stärke des Systems. Das 3DO ist die bislang am besten geeignete Maschine, um den Fantasy--Slapstick aus der Werkstatt des ehemaligen Disney-Zeichners Don Bluth zu präsentieren.





Grafisch noch immer Up-to-Date, spielerisch aber eine Fall für das Videospiel-Museum: Dragon's Lair.

Dirk the Daring macht sich also ein weiteres Mal auf die Suche nach der entführten Prinzessin Daphne, die der scharfsinnige Spieler zu Recht in den Klauen eines mächtigen Drachen vermutet. 27 Räume fordern den unerschrockenen Kämpfer, der springen und mit seinem Schwert schlagen kann. Ihr habt jedoch nicht die 100%ige Kontrolle über den Recken, sondern dürft nur in bestimmten Situationen eingreifen. So reagiert Ihr auf das Auftauchen einer Riesenschlange mit einem einzigen gutgezielten Schwertstreich und hüpft dann mit zwei Joypad-Bewegungen schleunigst zum Ausgang. Sobald Ihr einmal die falsche Bewegung macht, endet der vor Euch ablaufende Trickfilm und eine greuliche Sterbeszene wird eingespielt.
Diese Spielmechanik ist der entscheidene Haken am grafisch wunderschönen Märchen-Abenteuer – wer hofft, seinen Helden frei bewegen zu können, sieht sich enttäuscht. Fünf bis sechs Bewegungen pro Spielabschnitt und die Sache ist überstanden. Da Ihr nicht wißt, wann der rechte Zeitpunkt für einen Sprung oder eine Attacke gekommen ist, sterbt Ihr tausend Tode bevor Ihr Daphne zu Gesicht bekommt.
Obwohl die 3DO-Optiken nicht an die Qualität des Laser-Disk-Vorbildes heranreichen, ist "Dragon's Lair" grafisch beeindruckend. Abgespeckt wurde auch der Sound. Die 3DO-Version ist trotzdem die beste "Dragon's Lair"-Variante und den bekannten Computer-Umsetzungen vorzuziehen. Spielerisch ist's Geschmacksache – wer das Prinzip nicht kennt, sollte probespielen.

Erhältlich bei Galaxy, München. Tel: 089/7605151

Draxon's Revenge

Dynamix versprach die renomierten PC-Flugsimulationen "Aces over the Pacific" und "Red Baron" für das 3DO, tritt vorerst aber nur mit "Draxon's Revenge", einer Umsetzung ihrer Battlezone-Variante "Stellar 7", in Erscheinung.
Als die terrane Raumflotte gerade friedlich durch den Weltraum schippert, ist

T

auf dem Mutterplanet der Menscheit die Hölle los: Die außerirdische Draxon-Rasse stattet dem blauen Planeten einen Besuch ab und freut sich, als sich ihr nur ein einsamer Raumpanzer in den Weg stellt. Doch die "Raven" ist ein hypermoderner Kampfkoloss, der zudem von einer hochintelligenten Lebensform gesteuert wird – von Euch!
Auf verschiedenen Planeten liefert Ihr Euch harte 3D-Gefechte mit feindlichen Panzern, Luftkissenbooten und Flugvehikeln. Euch stehen mehrere Waffensysteme zur Verfügung, außerdem sammelt Ihr Extrawummen und Energiekanister ein. Habt Ihr einen Landstrich von Draxons gesäubert, steht Euch ein aufreibender Kampf mit einem überdimensionalen Endgegner bevor.


Texture-Map-Panzer von links! "Stellar 7" ist eine unkomplizierte Ballerei.

Alle Objekten bestehen aus Polygonen, die im Gegensatz zur Mega-Drive-Version mit Texturen belegt sind. Trotz der überlegenen Grafik und der fantastischen Introsequenz ist "Draxon's Revenge" kein großer Wurf: Die Steuerung ist unpräzise und die Waffenanwahl unnötig kompliziert. Spielerisch hat sich seit den 80er Jahren nichts am Ablauf geändert, lediglich Grafik und Geschwindigkeit zeigen, daß man auf einem 3 DO und nicht auf dem C 64 unterwegs ist. Nur wer unter bitterer Softwarenot leidet und bombastische Intros über alles liebt, sollte sich "Draxon's Revenge" einmal ansehen.

Erhältlich bei HSN, Hünfelden. Tel: 06438/5005


Aus dem Hintergrund naht der Endgegner – nach jedem Level, droht ein tödliches Duell.

Stellar 7 wurde bereits 1983 für den legendären Apple II veröffentlicht und gilt als einer der Klassiker des 3D-Computerspiels. Das Grafik-System des Dynamix-Gründers Damon Slye fand auch in "Skyfox" und "Arcticfox" Anwendung, bis schließlich 1992 mit "Nova 9" eine grafisch komplett überarbeitete Stellar-7-Variante erschien. "Draxon's Revenge" und auch "Stellar Fire" für das Mega CD ähneln eher dieser Neuauflage, als dem zweifarbigen Ur-Ahn "Stellar Fire".


Ein Leben für die Spielentwicklung: 3D-Profi Jeremy San im Gespräch

HERR DER

Zu Besuch bei Argonaut, dem Entwicklungsteam hinter "King Arthur´s World" und "Star Wing": In einem Londoner Vorort tüftelt eine halbe Hundertschaft von Programmieren und 3D-Profis an den CD-ROM- und 32-Bit-Spielen der Zukunft.

Shading, auf deutsch "Schattierung", ist die Berechnung der Farben einer sichtbaren Fläche. Flat Shading ist die am wenigsten aufwendige Art ein Polygon zu färben, während fließende Übergänge erst durch das sogenannte Goraud Shading ermöglicht werden. Diese Technik wurde 1970 vom französischen Computergrafiker Henry Goraud erfunden und wird seit den 90er Jahren auch im Computerspiel eingesetzt. Eine Weiterentwicklung ist die Technik seines Kollegen Bui-Tuong Phong: Phong-Shading teilt jedem Punkt einer Fläche einen eigenen Farbwert zu.

Der Mann, der vor mir noch leicht unbedarft mit seinem Jo-Jo herumwirbelt, gehörte in den 80er-Jahren zu den einflußreichsten Spieleprogrammierern und ist nun Eigentümer des Weltklasse-Entwicklers Argonaut Software. Jez San ist der Herr über 60 vernetzte 66-MHz-PCs – genug Rechenpower, um selbst gewagte Spielträume in die Wirklichkeit umzusetzen. Zwischen Robotech-Figuren und "Tank Girl"-Postern, Punk-Plakaten und Ralph MacQuarie-Artworks arbeiten langhaarige Grafik-Freaks und fanatische Bit-Tüftler für die wichtigsten Konsolen der Gegenwart und der Zukunft – in der Mittagspause meuchelt sich die Argonaut-Horde mit dem "Castle Wolfenstein"-Nachfolger "Doom" durchs Netzwerk.
Doch Argonaut ist mit dem Stand der Technik nicht zufrieden: Die Hardware-Crew, die "Star Wing" zum Super-FX-Spektakel aufrüstete, werkelt bereits an neuen Chips und Prozessoren – für internationale Auftraggeber, aber auch auf eigene Faust. Ein Argonaut-Spielautomat ist nicht in Planung, man merkt Jez San jedoch an, daß ihn dieser Gedanke fasziniert. Zudem sich im Londoner Vorort Colindale, wo Argonaut ein zweigeschössiges Fabrikgebäude mit High-Tech vollgestopft hat, die modernsten Spielautomaten der Welt zu finden sind: Der "Sega Dome", der gleich um die Ecke seine Tore öffnete, dient als Testgelände für neue Automatenentwicklungen und gleichzeitig als Inspirationsquelle für die gesamte Argonaut-Belegschaft. Dort findet sich "Virtua Fighters" und die brandneue 8-Spieler-Version der 3-D-Raserei "Virtua Racing". Gleich zwei Gründe, dem tristen Colindale einen Besuch abzustatten..

? Jez, laß uns mit der naheliegendsten Frage anfangen: Wie bist Du zu einem Zeitpunkt in die Spieleindustrie geraten, als es sie eigentlich noch gar nicht gab?

Jez San: Mein erstes Spiel habe ich mit 16 geschrieben, die Konvertierung eines obskuren Automaten namens "Tac Scan". Es war ein Spiel mit Vektor-Grafik, das ungefähr zur Zeit von "Asteroids" auf den Markt kam. Ein Ballerspiel mit Perspektiven-Wechsel – eines der ersten 3-D-Spiele. Meine BBC-Version erschien niemals, hat mich aber zur 3-D-Grafik gebracht. Meinen nächsten Kontakt zur 3-D-Animation hatte ich, als der Atari ST gerade auf den Markt kam. Ich wollte einen "Star Wars"-Clone schaffen. Heraus kam "Star Glider".


Davor taucht Dein Name aber in den Staff-Credits eines der bekanntesten Computerspiele aller Zeiten auf – David Brabens "Elite".

Jez San: Ja, Bell und Braben kannten sich zwar mit dem BBC aus, nicht aber mit dem C 64. Ich half ihnen mit einigen Routinen.

? Bitmap-Grafik scheint Dich niemals angemacht zu haben. Wußtest Du in den 80er Jahren bereits, daß Vektoren und Polygone die Zukunft sind?

Jez San: Nein, eigentlich nicht. Vektor-Grafik war einfach "anders" – das hat mich gereizt. Argonaut hat übrigens eine Handvoll Bitmap-Spiele programmiert – an deren Entwicklung war ich aber nur rudimentär beteiligt. Wir haben zum Beispiel "King Arthur's World" für Jaleco gemacht.


Wie kamst Du als englischer Programmierer mit den Japanern in Kontakt?

Jez San: Ganz einfach: Wir haben japanische Hersteller auf der CES getroffen und ihnen unsere Spiele gezeigt. Daraus wurden einige lukrative Geschäfte.

? Dabei schienen die Japaner bis "Starwing" nicht besonders interessiert an 3-D-Spielen in Vektor- oder Polygongrafik...

Jez San: Das ist richtig: Ich glaube, das liegt an ihrer Kultur – sie mögen Spiele mit Comic-Artwork. Mit Texture Mapping ist es nun möglich, eine hübsche Kombination aus Polygonen und detaillierter Grafik zu schaffen.

? Hat Argonaut Software nicht auch eine Version von Starglider für Nintendos 8-Bit-System NES entwickelt?

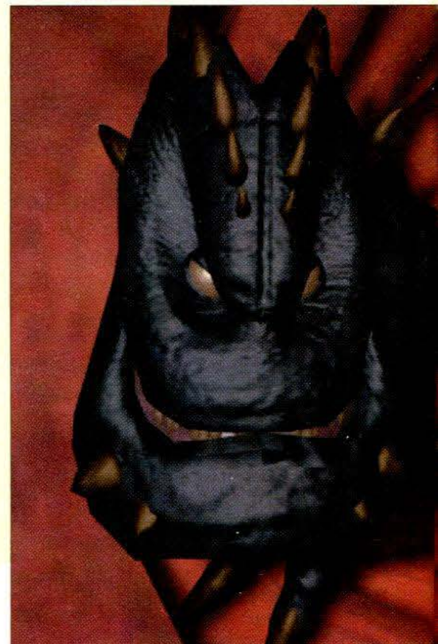
Jez San: Ja, wir haben sie Nintendo gezeigt und die meinten: "Wir mögen die Technologie, aber nicht das Spielprinzip. Laßt uns zusammenarbeiten." Sie mochten auch Brabens Elite nicht. Diese Art von Spielen ist ihnen zu trocken, zu technisch.

? Wie würdest Du Dein "Starglider 2" mit "Starwing" vergleichen? Was ist Deiner Meinung nach das bessere Spiel?

Jez San: Starglider 2 hat mehr Tiefe, dafür ist Starwing actionreicher und macht mehr Spaß. Nintendo hat uns gezeigt, wie man ein Spiel für eine große Käuferschicht ansprechend gestaltet. Starwing war eine Kooperation: Wie kümmerten uns ums Programm, Nintendo um das Spieldesign. So läuft das auch mit den beiden anderen Spielen, die wir für Nintendo machen: Ihr Konzept und unsere Technik.

? Starwing 2 ensteht aber nicht bei Euch, sondern bei Nintendo in Japan...?

Jez San: Richtig ist, daß es in Japan entsteht, es sind jedoch Argonaut-Leute, die es dort entwickeln. Ich kann Dir Starwing 2 zeigen...es ist dem ersten Teil ähnlich, kann aber über Split-Screen von zwei Piloten gleichzeitig gespielt werden. Dabei ist es möglich, als Team zusammen zu fliegen, aber auch gegeneinander zu ballern.



POLYGONE



Du sitzt bereits an der Hardware der nächsten Generation. Entwickelst Du auch Spiele für Saturn oder Sonys Spielkonsole?

Jez San: Neben den Nintendo-Spielen machen wir auch Spiele für das Saturn – "Creature Shock" wird z.B. für Segas 32-Bitter umgesetzt. An Sonys neuer Konsole sitzen wir noch nicht – auch wenn wir es gerne tun würden.



Welche der angekündigten Konsolen wird es Deiner Meinung nach schaffen?

Jez San: Das 32-Bit-System von Sega kommt in diesem Jahr auf den Markt und wird hervorragende Technik zu einem günstigen Preis bieten – ich glaube, das Saturn wird gut laufen. Das 3DO ist zu teuer, aber der Preis wird sinken. Über das Project Reality ist noch nicht viel bekannt. Mir scheint aber, daß Nintendo einen Vorteil hat, wenn ihr Gerät als letztes den Markt erreicht: Nintendo schaut sich die Maschinen der Konkurrenten an und macht es einfach besser. Was die Sony-Konsole betrifft, kenne ich auch nur ein paar vielversprechende Gerüchte – 500.000 Polygone in der Sekunde klingt wirklich exzellent. Generell glaube ich, daß jede Maschine, die nach dem 3DO auf den Markt kommt, mehr Leistung zu einem geringeren Preis bietet.



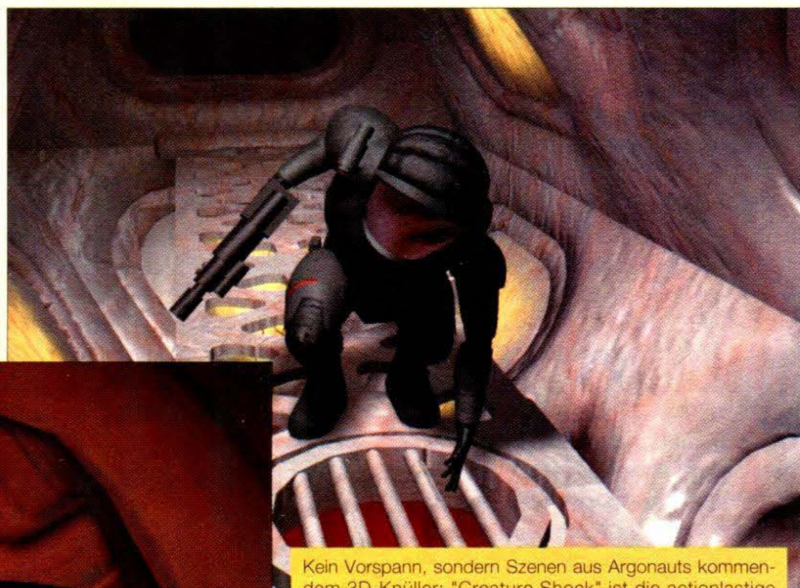
Wie sieht`s mit dem Atari Jaguar aus?

Jez San: Der Jaguar wurde in England und nicht in den USA entwickelt, wobei alle Spielehersteller direkte Unterstützung durch Atari erhielten. Trozdem wird keines der ersten zehn Spiel etwas aufsehenerregendes bieten. Dabei ist die Hardware recht leistungsfähig. Wir entwickeln "Creature Shock" auch für den Jaguar. Und zwar für das CD-ROM-Laufwerk, das Mitte des Jahres erscheint. Vielleicht wird's sogar zusammen mit dem CD-ROM verkauft.



Entwickelt Argonaut auch Titel speziell für eine bestimmte Hardware?

Jez San: Nein, unsere SFX-Spiele für das Super Nintendo sind die einzigen Titel, die nicht auf eine andere Hardware übertragen werden: Ein paar SFX-Spiele und eine Menge von Cross-Plattform-CD-Titeln, das ist unser Rezept.



Kein Vorspann, sondern Szenen aus Argonauts kommendem 3D-Knüller: "Creature Shock" ist die actionlastige Expedition durch eine Welt, in der die Außerirdischen noch so richtig unfreundlich sind und jeden Eurer Schritte zu einem unwägbaren Erlebnis machen. Weit fortgeschritten sind die CD-Versionen für das 3DO und den MS-DOS-PC. Danach werden Varianten für das CD-I und das Mega CD, sowie für Jaguar und Saturn entwickelt. Bis auf die CD-I-Version werden alle Versionen von Virgin vermarktet.



Euer neues 3-D-Rennspiel mit SFX-Chip sah nicht besonders aufregend aus...

Jez San: Das CES-Demo von letztem Jahr war wirklich nicht besonders gut. Inzwischen hat sich "FX Trax" weiterentwickelt. Daneben programmieren wir übrigens noch ein Super-Nintendo-Spiel mit SFX-Technik, eine 3-D-Roboter-Ballerei für Electro Brain.



Hat man Dich jemals gefragt, eine Virtual-Reality-Umgebung zu schaffen?

Jez San: Mit VR haben wir schon experimentiert. Aber die momentan erhältichen LCD-Bildschirme sind nicht gut genug. Wir werden abwartem, bis die Bildschirmtechnologie der Rendering-Technologie nachgekommen ist.



Glaubst Du, daß VR das nächste große Ding in der Unterhaltungsindustrie ist?

Jez San: Nein! Es gibt eine ganze Menge von Problemen, am bedeutesten ist die Gefahr, das ein Spieler mit einem HMD (*Head Mounted Display, die "Monitor-Brille" eines VR-Anwenders*) nicht sieht, was in der wirklichen Welt vorgeht. Wenn der Spieler ein HMD trägt, kann er versehentlich irgendwo anstoßen, in einen spitzen Gegenstand greifen etc. In Amerika sind die Sicherheitsvorschriften streng.



Abgesehen davon – wäre es möglich eine Heim-VR-Variante zu einem vernünftigen Preis anzubieten?

Jez San: Ja, eine Low-Price-Konsole wäre bereits möglich – das Ding wäre sogar leistungsfähiger, als alles, was momentan in den Spielhallen steht. Ich persönlich würde aber statt einem VR-Spiel lieber etwas mit Holografie machen. Leider wird's ein Holodeck wie wir es aus Star Trek kennen, wohl auch in den nächsten Jahren nicht geben.



Zurück zur Gegenwart: Du warst einer der ersten Spieldesigner in Europa. Mittlerweile ist der Heimcompouter von der Spielkonsole verdrängt. Hat England in dieser Situation noch eine Chance, eine weitere Generation von Entwicklern heranzuziehen? Oder bedeutet das Verschwinden der Heimcomputer auch das Verschwinden der Hobby-Programmierer und damit der zukünftigen Spieldesigner?

Jez San: Da sprichst Du ein großes Problem an. Als ich aufwuchs, gab es ein Dutzend von Computern, auf denen wir uns austoben konnten – den C 64, den Spectrum, den BBC... Man konnte sie in Assembler programmieren und sie waren auch für Jugendliche bezahlbar. Durch die Konsolen und die PCs, die für englische Kids zu teuer sind, haben wir heute wesentlich weniger Assembler-Programmierer, als noch vor fünf Jahren. Auf der anderen Seite hat sich sowohl die Hardware, als auch die Software so weit entwickelt, das Assembler-Programmierer gar nicht mehr in diesem Maße benötigt werden. Vielleicht muß man in der Zukunft kein Programmierer mehr sein, um ein Spiel zu entwickeln. Wie dem auch sei: Es ist richtig, daß sich die Kids der 90er Jahre die Spieleentwicklung nicht mehr selbst beibringen. Dabei gibt es bestimmt viele Konsolen-Spieler, die davon träumen, ein eigenes Spiel zu schreiben.



Die "Creature Shock"-Spielfigur besteht aus hunderten von Polygonen. Alle Bewegungen sind vorberechnet und auf CD abgelegt.

Don't PAN!C

Hat die kleine Schwester das Joypad-Kabel zerbissen oder Euer Wau-Wau alle Controller im Kindergarten verschenkt? MAN!AC präsentiert wetterfeste Alternativen.

Die drei Kriterien Ergonomie, Technik und Gesamt haben wir in Punkten bewertet:

1 mies

2 mäßig

3 solide

4 gut

5 super

Selbst die robustesten Steuergeräte für Mega Drive und Super Nintendo geben einmal ihren Geist auf. Damit Ihr nicht wochenlang dem Demo Eures Lieblingsmoduls zusehen müßt, stellen unsere Crashtestspezialisten Ingo und Andreas Alternativen zu den offiziellen Sega- oder Nintendo-Pad vor.
Im härtesten Testprogramm diesseits des Urals hat MAN!AC die interessantesten Joypads unter die Lupe genommen – vom preiswerten Schnäppchen über High-Tech-Infrarotpad bis zu exotischen Steuereinheiten wie anachronistischen Joysticks oder speziellen "Streetfighter 2 Turbo"-Pads.
Wir haben die Formgebung (wie liegt das Joypad in der Hand, wie gut sind die Bedienelemente angeordnet) und die technische Gestaltung (leichtgängige Steuerung, solide Verarbeitung) bewertet und jeweils ein Gesamturteil abgegeben. Die Spanne reicht von einem Punkt (Schrott) bis zur First-Class-5-Punkte-**Auszeichnung**. Damit Ihr vergleichen könnt, haben wir die Originalpads von Sega und Nintendo den gleichen Kriterien unterworfen. Wir haben außerdem alle Zusatz-Features eines Pads – vom ladeluftgekühlten Aschenbecher bis zum programmierbaren Mini-Fernseher – gesichtet, aufgelistet und die Kabellänge genau vermessen. Weiterhin wurde mit der Ergonomie die Formgebung bewertet – wie liegt das Pad in der Hand, stören Ecken und Kanten? Klapprige Knöpfe, auseinanderfallende LEDs oder eine perfekte und präzise Verarbeitung sind unter Technik zusammengefaßt.
In einem harten Praxistest mußten die Probanten zum Schluß beweisen, was wirklich in ihnen steckt. Für Euch haben wir jedes Pad in verschiedenen Spielgenres ausprobiert und die Tauglichkeit für Actionfetzer, Prügeleskapaden und Jump´n´Run-Orgien geprüft. Die Ergebnisse könnt Ihr der Testtabelle entnehmen.
iz,ak

PATRIOT



Das einzige Import-Joypad in diesem Vergleichstest heißt "Patriot" und wird von der Hong-Kong-Firma Fire hergestellt. Patriot ist nahezu ein 1:1 Nachbau des Originalpads, besitzt aber vier weitere Miniknöpfe, die um das Quartett der Standard-Buttons angeordnet sind. Diese Knöpfe sind vom Werk aus programmiert und funktionieren zusammen mit "Street Fighter 2" sowie der "Turbo"-Fassung. Über den Schieberegler an der Oberseite wählt Ihr eine der acht Spielfiguren an, über die vier zusätzlichen Buttons werden die Specials ausgelöst. Interessant ist das für alle Möchtegern-Profis, die ihre Freunde mit perfekten Superschlägen überraschen wollen – für ernsthafte Spieler ist die Funktion witzlos.



Ins Patriot-Joypad sind bereits die Kombinationen der "Street Fighter 2" Specials einprogrammiert.

Testmuster vom HSN Versand, Hünfelden, Tel. 06438-5005

PATRIOT	
Anbieter:	Importhandel
Actionknöpfe:	6+4
Kabellänge:	1,25m
Features:	einstellbares Dauerfeuer, 2-Stufen Slow Motion, vorprogrammierte Feuerknöpfe (7 Einstellungen)
Zirka-Preis:	40 DM

Ergonomie:	Technik:	Gesamt:
3	4	4

Nur vom Design ein Unterschied zum Original-Pad. "Street Fighter"-Option eigentlich unsinnig.


Das Programpad ist programmierbar und zudem in eine schicke, transparente Hülle verpackt.


Auch für das Super Nintendo ist dieses Designerpad mit nützlichen Funktionen erhältlich.

Programpad

Das High-Tech-Joypad imTestfeld. Über das eingebaute LC-Display programmiert Ihr die drei länglichen Buttons: Im Programm-Modus gebt Ihr die Bewegungen ein, die das Pad auf Knopfdruck automatisch ausführt. Ingesamt lassen sich sieben Aktionen auf eine Aktionstaste legen, die im "Learn"-Modus ohne unbeabsichtigte Verzögerung eingegeben werden müssen. Verschiedene Programme für die Spielfiguren von "Street Fighter 2" sind bereits integriert und werden über den entsprechenden Taster abgerufen. Das Mega-Drive-Pendant offeriert die gleichen Vorzüge und hat ebenfalls die Form eines Super-Nintendo-Joypads. Dazu gehören auch die am Rand eingebauten Taster L und R, denen die Funktion der anderen drei Buttons zugewiesen werden kann.

Die Programpads sind eine nette und sinnvolle Spielerei. Neben allen wichtigen Funktionen, von Dauerfeuer bis Slow Motion, ist die Programmierbarkeit in einigen Fällen nützlich – zum Beispiel bei der Eingabe einer (kurzen) Joypad-Kombination.

SG Programpad

Anbieter:	Fachhandel
Actionknöpfe:	3+3+2
Kabellänge:	2,40m
Features:	einstellbares Dauerfeuer, Slow Motion, programmierbare Feuerknöpfe, LC-Display, deutsche Anleitung
Zirka-Preis:	35 DM

Ergonomie:	Technik:	Gesamt:
2	4	4

Sinnvolle Joypad-Spielerei mit Mäusekino. Die Feuerknöpfe sind etwas klein geraten.

SN Programpad

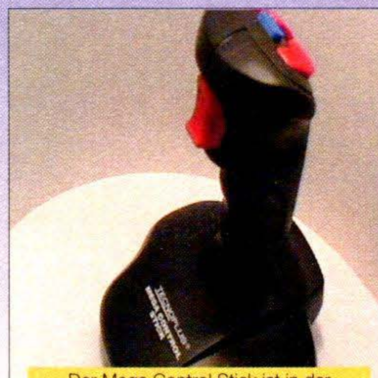
Anbieter:	Fachhandel
Actionknöpfe:	4+3+2
Kabellänge:	2,40m
Features:	einstellbares Dauerfeuer, Slow Motion, programmierbare Feuerknöpfe, LC-Display, deutsche Anleitung
Zirka-Preis:	35 DM

Ergonomie:	Technik:	Gesamt:
2	4	4

Identisch zum Mega-Drive-Pendant. Auch hier fallen die etwas kleinen Feuerknöpfe auf.

Tecno Plus Control Stick

So sinnvoll wie ein Pilotengriff für den ambitionierten PC-Spieler ist, so wenig Sinn macht ein solcher Plastikknüppel für Konsolenspieler. Der handgeformte Stick – für Heimcomputer als Quickshot bekannt – läßt sich nur bei 3-D-Flugsimulatoren vernünftig anwenden. Bei Action-, Geschicklichkeits- und Prügelspielen könnt Ihr ihn gleich wieder in die Ecke werfen: Die schwammige Steuerung ist absolut unbrauchbar. Hinzu kommt, daß Ihr die Knöpfe des Super-Nintendo-Knüppels öfters durcheinanderwerft, da sie sehr dicht aneinander liegen. Für Links-Händer eignet sich der Stick nur, wenn die L- und R-Tasten (beide an der linken Seite) nicht benutzt werden. Technisch basiert das Plastikteil auf dem Wegwerf-Prinzip: Keine Mikroschalter, zerbrechliche Technik und lasche Saugnäpfe. Auf dem Mega-Drive-Stick sind die Knöpfe besser angeordnet, dafür fehlt das zuschaltbare Dauerfeuer des Kollegen. Den "Tecno Plus Stick" sollten sich nur ausgebuffte Piloten zulegen.


Der Mega Control Stick ist in der Praxis unbrauchbar und schlecht verarbeitet

Techno Plus Mega Control Stick

Anbieter:	Fachhandel
Actionknöpfe:	3
Kabellänge:	1,70m
Features:	einstufiges Dauerfeuer
Zirka-Preis:	30 DM

Ergonomie:	Technik:	Gesamt:
2	1	1

Für den alltäglichen Gebrauch ungeeignet. Nur bei Flugsimulationen brauchbar.


Linkshänder können damit nichts anfangen: Die Buttons L und R befinden sich an der linken Seite.

Techno Plus SNES Control Stick

Anbieter:	Fachhandel
Actionknöpfe:	6
Kabellänge:	2,50m
Features:	einstufiges Dauerfeuer, Slow Motion
Zirka-Preis:	30 DM

Ergonomie:	Technik:	Gesamt:
1	1	1

Nur bei "Wing Commander" sinnvoll. Für Linkshänder ungeeignet.

Kurz vor Redaktionsschluß erreichte uns ein Prototyp des "Aqua Pad". Dieses ergonomische Joyad mit bonbonfarbenen Knöpfen bietet auf engstem Raum Dauerfeuer für jeden Knopf und Slow Motion. Auch technisch kann es mit den besseren Vertretern seiner Spezies mithalten. Zu haben ist das "Aqua Pad", das übrigens nicht wasserdicht ist, bei Play Me in Hamburg.



Wem das original 6-Button-Pad zu klein ist, für den ist der Fighter 2 eine empfehlenswerte Alternative.



Schade drum: Das SG Propad 2 ist ideal geformt, verschreckt aber durch magere Technik und hohen Preis.

Super 4 & Fighter 2



Beide Steuereinheiten sind dem Mega-Drive-Originalpad nachempfunden, liegen gut in der Hand und versprechen ermüdungsfreies Spielen mit sechs Feuerknöpfen. Die Mega-Drive-Version ist fast identisch mit dem Vorbild, das Super-Nintendo-Pad spielt sich mit einigen Spielen ("Street Fighter 2") besser als das Original, da die L/R-Taster mit den anderen Knöpfen zu einem Block zusammengefaßt wurden. Optional läßt sich in das Steuerkreuz ein Joystick einschrauben, außerdem gibt´s die LED-Anzeige für den gerade gedrückten Knopf. Zeitlupe und Dauerfeuer sind zuschaltbar, nachteilig fallen die relativ kurzen Kabel auf.



Auf das Steuerkreuz des Super-4 könnt Ihr den mitgelieferten Mini-Joystick aufschrauben

Verarbeitung und Technik sind ordentlich, im Praxistest machten sich keine groben Mängel bermerkbar. Steuerung und Knöpfe arbeiten präzise, der einsetzbare Joystick ist durch gute Formgebung für einige Spieler eine nützliche Hilfe. Ein großes Handicap haben die zwei allerdings: Die Schiebeschalter für Dauerfeuer und Slow-Motion sitzen an der Unterseite und sind derartig scharf, daß es leicht zu Verletzungen kommen kann.

Muster von Belhag Handels AG, Schweiz. Tel: (031) 819 7067

Super 4 (SN)	
Anbieter:	Fachhandel
Actionknöpfe:	6
Kabellänge:	1,65m
Features:	einstufiges Dauerfeuer Slow Motion, aufschraubbarer Joystick
Zirka-Preis:	40 DM

Ergonomie:	Technik:	Gesamt:
3	2	4

Präzise und mit guter Form, aber scharfkantige Verletzungsgefahr.

Fighter 2 (MD)	
Anbieter:	Fachhandel
Actionknöpfe:	6
Kabellänge:	1,80m
Features:	einstufiges Dauerfeuer Slow Motion, aufschraubbarer Joystick
Zirka-Preis:	40 DM

Ergonomie:	Technik:	Gesamt:
3	2	4

So gut wie das Original, aber tückischer Schalter an der Unterseite.

SG Propad 2



Beim SG Propad waren Design-Künstler am Werk. Das Joypad hat die ausgefeilteste Ergonomie von allen Testkandidaten, hat keine Ecken oder Kanten und liegt wunderbar in der Hand. Serienmäßig mit der neuen Sega-Norm von sechs Feuerknöpfen ausgestattet, zielt das Pad vor allem auf Prügelspielfans. Als Features sind ein LED-Display, Zeitlupe und Dauerfeuer vorhanden.

So gut das Pad auch geformt ist, so schwach ist die Technik. Alle Elemente sind aus billigstem Plastik, außerdem wurden in der Praxis einige Probleme deutlich: Nur mit Kraftaufwand läßt sich das stocksteife Steuerkreuz bewegen, die Knöpfe versinken fast in der Form und klappern beim Drücken. Außerdem gibt´s Minuspunkte für die L/R-Taster, anscheinend ein Überbleibsel der Super-Nintendo-Fertigung – an einem Mega-Drive-Pad sind sie völlig nutzlos!

SG Propad 2 (MD)	
Anbieter:	Fachhandel
Actionknöpfe:	6+2
Kabellänge:	2,25m
Features:	einstufiges Dauerfeuer, Slow Motion
Zirka-Preis:	70 DM

Ergonomie:	Technik:	Gesamt:
5	2	2

Perfekte Form, schwache Technik und schlechte Handhabung.

Techno Plus Control Pads




Die preiswertesten Alternativen im MAN!AC-Test: Die Steuereinheiten sind eine

Alle Teilnehmer im Praxistest

Je mehr Sterne ein Joypad bekommt, desto besser läßt sich das genannte Spiel spielen.	Patriot (SN)	SG Propad (MD)	Super 4 (SN)	Fighter 2 (MD)	Programpad (SN)	Programpad (MD)
Street Fighter 2 (SN)	★★★★★	-	★★★★	-	★★★★★	-
Street Fighter 2 (MD)	-	★★	-	★★★★	-	★★★
Aladdin (SN)	★★★★	-	★★★★	-	★★★★	-
Aladdin (MD)	-	★★	-	★★★★	-	★★★
Parodius (SN)	★★★★	-	★★★★	-	★★★★	-
Thunder Force 4 (MD)	-	★★	-	★★★	-	★★★★
Gesamtwertung	★★★	★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★



Das Super-Nintendo-Joypad von TecnoPlus ist sehr günstig, aber qualitativ minderwertig.

Mischung aus Sega- und Nintendo-Pads. Obwohl sie auf den ersten Blick sehr ergonomisch aussehen, stören bei längerem Einsatz Buckel und Kanten an der Unterseite. Beide arbeiten mit Zeitlupe und zweistufigem Dauerfeuer, das für jeden Knopf einzeln zuschaltbar ist – das ist besonders bei Ballerspielen eine willkommene Entlastung.

So billig wie die "Tecno Plus" sind, so billig sehen sie auch aus: Das knallrote Steuerkreuz und die glatten Feuerknöpfe gewinnen bestimmt keinen Designerpreis. Die Buttons sind etwas schwergängig, außerdem rutscht man dank der Formgebung sehr leicht ab. Das "SNES Control Pad +" hat außerdem ein zu tief sitzendes Steuerkreuz und schwerfällige Taster, in der Praxis sind beide ebenfalls nur Durchschnitt.

TECHNO PLUS MEGA CONTROL PAD+

Anbieter:	Fachhandel
Actionknöpfe:	3
Kabellänge:	2,60m
Features:	einstufiges Dauerfeuer, Slow Motion
Zirka-Preis:	30 DM

Ergonomie:	Technik:	Gesamt:
2	2	2

Billige, nicht gerade schöne und sehr rutschige Pad-Alternative.

TECHNO PLUS SNES CONTROL PAD+

Anbieter:	Fachhandel
Actionknöpfe:	6
Kabellänge:	2,50m
Features:	einstufiges Dauerfeuer, Slow Motion
Zirka-Preis:	30 DM

Ergonomie:	Technik:	Gesamt:
2	2	2

Entspricht in Verarbeitung und Qualität dem mäßgen Mega Control Pad+.



Obwohl das Tecno-Plus-Pad alle wichtigen Features bietet, ist es keine Empfehlung wert.

DUAL TURBO

Der renommierte Videospiel-Hersteller Acclaim bietet seit kurzem kabellose Infrarot-Joypads für Super Nintendo und Mega Drive Systeme an. Beide bieten neben Dauerfeuer und Slow-Motion einen Einschaltknopf. Die Mega-Drive-Version gleicht dem Original-Pad, die SNES-Variante scheint kein Designer jemals in der Hand gehabt zu haben – sie ist einfach ein längliches Rechteck mit abgerundeten Seiten. Beide Pads sind sehr schwer, weil vier Batterien die Elektronik speisen. Die Batteriekästen stören außerdem beim Spielen. Die Verarbeitung ist gut, aber das Super-Nintendo-Pad hat eine Macke: Das Steuerkreuz scheint für Kraftsportler entwickelt worden zu sein, Krämpfe in der Daumenmuskulatur sind vorprogrammiert.



Für 139 Mark bekommt Ihr das Dual Turbo-Package bestehend aus zwei Infrarot-Joypads



Hat den 10-Meter-Test bestanden: Die Infrarotübertragung der Acclaim-Pads funktioniert tadellos.

DUAL TURBO SUPER NINTENDO

Anbieter:	Fachhandel
Actionknöpfe:	6
Kabellänge:	–
Features:	Infrarotübertragung, einstufiges Dauerfeuer, Slow Motion
Zirka-Preis:	139 DM

Ergonomie:	Technik:	Gesamt:
2	3	3

Schwer, starres Steuerkreuz, aber brauchbar.

Im Gegensatz zu alten Infrarot-Modellen gibt´s kaum Verzögerungen, ohne Kabel könnt Ihr Euch sogar einige Meter vom Bildschirm entfernen. Der Preis klingt zwar hoch, dafür bekommt Ihr aber gleich zwei Joypads.

DUAL TURBO MEGA DRIVE

Anbieter:	Fachhandel
Actionknöpfe:	3
Kabellänge:	–
Features:	Infrarotübertragung, einstufiges Dauerfeuer, Slow Motion
Zirka-Preis:	139 DM

Ergonomie:	Technik:	Gesamt:
3	3	3

Original-Form, durch Batterien etwas zu schwer.

Nachdem wir uns diesmal mit den Vertretern der Joypad-Gemeinde herumgeschlagen haben, schreien unsere Hände nach Erholung. Doch vorerst ist keine Pause in Sicht: Kurz nach Abschluß dieses anstrengenden Vergleichstests trudelten paketeweise Joysticks und Joyboards ein: Nächstes Mal verraten wir Euch, womit die Profis auf die Jagd nach High-Scores geben.

Tecno Plus Pad		Tecno Plus Stick		Dual Turbo		Original-Pad	
SN	MD	SN	MD	SN	MD	SN	MD
★★	-	★	★	★★	-	★★★	-
-	★	-	★	-	★★	-	★★
★★★	-	★	-	★★★	-	★★★★	-
-	★★	-	★	-	★★★★	-	★★★★
★★★	-	★	-	★★	-	★★★	-
-	★★	-	★	-	★★	-	★★★
★★	★★	★	★	★★	★★★	★★★★	★★★★

HERO



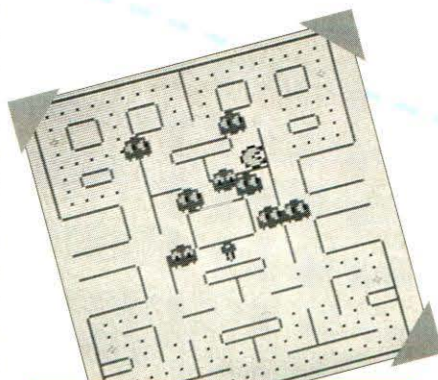
In dem Wirr-Warr an Kopien, Verschnitten, Versionen und Adaptionen behauptet sich "Lady Bug" als die beste und eigenständigste. Als Held fungiert ein schmucker Käfer, der sich mal wieder durch ein Labyrinth voller Pillen frißt und sich vor Ungeziefer ängstigt. Die Spezialität waren Drehgitter, die taktische Spielzüge und Labyrinth-Strategien zuließen.

Nostalgie pur: Wer den Siegeszug der Videospiele Ende der siebziger Jahre miterlebte, schwelgt gerne in Erinnerungen an den lange Zeit erfolgreichsten Spielehelden – bis ihm Mario 1987 schließlich den Rang abhüpfte. Sieben Jahre zuvor schlug die Geburtsstunde eines gelben Nimmersatts, der sich freudestrahlend durch ein Labyrinth voller Pillen mampfte – meist auf der Flucht vor einem flinken Geisterquartett. Der Namco-Spieldesigner Toru Iwatani erfand "Pac-Man", das Idol einer Generation und Time-Magazines Mann des Jahres. Batterien von Pac-Man-Spielautomaten bevölkerten die Arcade-Hallen, eine ungeahnte Flut von Merchandising-Produkten kurbelte das Pac-Man-Fieber an. Als schließlich Atari 1982 eine Umsetzung für das Atari VCS 2600 veröffentlichte, flippte die Spielewelt total aus: Vor amerikanischen Geschäften bildeten sich Menschenschlangen, die nichts anderes im Sinn hatten, als "ihr" Pac-Man daheim zu spielen. Selbst in Deutschland war das VCS-Modul binner weniger Stunden vergriffen – man munkelt gar, daß ein MAN!AC-Redakteur den folgenden Schultag wegen einer Pillen-Überdosis hat ausfallen lassen. Von hochgradigen Automatenumsetzungen nicht gerade verwöhnt, nahm man es Atari nicht übel, daß die VCS-Adaption nur mittelprächtig gelang. Das Layout des Labyrinths und die Geisterlogik stimmten mit dem Original nicht überein.

Ein Meisterwerk lieferte Atari allerdings mit der VCS-Umsetzung von "Ms. Pac-Man" ab, das 1982 in den Spielhallen debütierte. Vier unterschiedliche Spielfelder verwöhnten den Fan, ebenso die herumhuschenden Bonusfrüchte. Kurz zuvor brachte Namco mit "Pac-Man plus" eine Turbo-Variante des Originals heraus, in dem nicht nur der Spielablauf beschleunigt, sondern einige Details verändert wurden (beispielsweise mutierten die Geister gelegentlich in unsichtbare Wesen). Die Karriere der vollschlanken Lady dauert übrigens bis heute. Nach Mega-Drive- und Lynx-Versionen erscheint nächstes Jahr eine Game-Boy-Adaption.

SPIELOGRAFIE

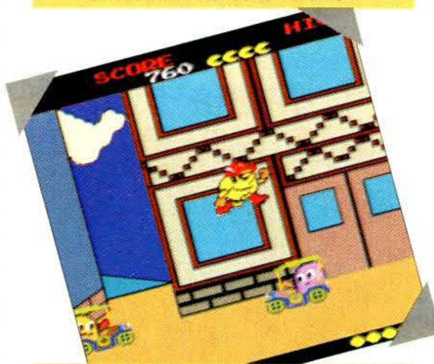
1980	Pac-Man (Arcade)
1982	Pac-Man plus (Arcade)
1982	Ms. Pac-Man (Arcade)
1982	Super Pac-Man (Arcade)
1983	Jr. Pac-Man (Arcade)
1984	Pac-Land (Arcade)
1984	Pac-Man (NES)
1987	Pac-Mania (Arcade)
1989	Pac-Land (PC-Engine)
1990	Pac-Man (Game Boy)
1991	Pac-Mania (MD)
1991	Pac-Mania (Master System)
1991	Ms. Pac-Man (Lynx)
1991	Pac-Man (Game Gear)
1992	Pac-Land (Lynx)
1992	Ms. Pac-Man (Master System)
1992	Ms. Pac-Man (MD)
1993	Pac-Attack (Super NES)
1994	Pac-Man 2 (Super NES)
1994	Ms. Pac-Man (Game Boy)



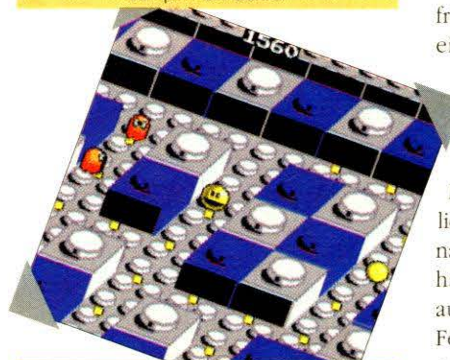
Zehn Jahre nach der Spielhallen-Premiere ist "Pac-Man"für den Game Boy erhältlich: Ms-Pac-Man folgt in Kürze.



Tengens Mega-Drive-Adaption von Ms. Pac-Man bietet den Original-Modus sowie leicht veränderte Varianten.



Abseits der Labyrinthe: In "Pac-Land" wagte der Allesfresser einen Ausflug ins Jump'n'Run-Genre.



Innovativ: In "Pac-Mania" scrollen die Labyrinthe nicht nur in alle Richtungen, Pac-Man kann über die Geister hinwegspringen.

Pac-Man mußte auf sein nächstes Abenteuer nicht lange warten: Im Jahr der Frau wurde ihm mit "Super Pac-Man" standesgemäß das "größte" Spiel gewidmet. Nach dem Verzehr einer Kraftpille wuchs der Held auf vierfache Größe und schlengelte sich durch ein "Lady Bug"-inspiriertes Spielfeld. Das Labyrinth paßte allerdings noch immer auf den Bildschirm. Das Zauberwort "Scrolling" mußte erst beim Pixel-Debüt seines Sohnes herhalten: In "Jr. Pac-Man" scrollte der Schauplatz horitontal. Spielerisch knabberte sich der Filius durch bekannte Gefilde: Fressen und nicht gefressen werden.

1984 lernte unser Hero eine ganz neue Bildschirmwelt kennen: "Pac-Land" bescherte ihm zwar eine verwandte Gegnerschar (Inky, Pinky, Blinky und Sue waren auch dabei), doch Pac-Man mußte sich erstmals Jump´n´Run-Gesetzen beugen. Ein waagerecht scrollendes Spielfeld offenbarte dieselben Hindernisse, die man auch heutzutage von Genre-Kollegen erwartet. Allerdings erfüllte "Pac-Land" nicht alle Erwartungen des Entwicklers Namo. So kehrte der Vielfraß drei Jahre später reumütig in heimische Gefilde zurück. Zwar erinnerte er sich in "Pac-Mania" seines Sprungtalents, doch Pac-Man hatte seine geliebten Pillen wieder. Diesmal waren sie nicht in zweidimensionalen Labyrinthen gelagert, sondern in aufwendigen 3-D-Konstruktionen angehäuft. Leider schlug mit "Pac-Mania" Pac-Mans letzte Stunde im traditionellen Gewand. Seine Pillenabenteuer werden zwar in regelmäßigen Abständen für neue Konsolen aufgefrischt, doch das aktuelle "Pac"-Spiel ist ein geschicktes Täuschungsmanöver.

Das leicht "Tetris"-inspirierte Tüftelmodul "Pac-Attack" heißt im japanischen Original "Cosmo Gang: The Puzzle" und wurde nur für den US-Markt umbenannt (eine Veröffentlichung in Europa ist nicht in Sicht). Die namentliche Fortsetzung des Originals hat Namco für 1994 anvisiert. Doch auch "Pac-Man 2" hat mit dem Pillen-Fetischisten aus den Achtzigern nichts mehr am Hut: Ersten Angaben zufolge soll es ein Rätsel-Jump´n´Run im Comic-Ambiente werden. Eigentlich schade...

Pac-Man



KNOW HOW!

Know How ist die Rubrik für alle, die sich auch für die technische Seite ihres Hobbys interessieren oder problemgebeutelt einen Rat suchen. Wir erklären Euch, warum Eure Konsole beim Einschalten kleine Rauchwölkchen ausstößt oder das Monitor pfeift, sobald Ihr Euch mit einem neuen Modul nähert. Know How ist die Seite der Adapter, Kabel und schmorenden Netzgeräte. Wenn wir Euch eine Frage beantworten können, von der die Zukunft Eurer Videospielsammlung abhängt, genügt ein Brief, in dem Ihr Euer Problem kurz und möglichst präzise formuliert. Schreibt an:

Cybermedia Verlags GmbH
Redaktion MAN!AC
Know How
Wallbergstraße 10
86415 Mering

Was vielen Versandhändlern nicht gelungen ist, haben die Freaks von aRJay Games geschafft. Nach aufwendigen Umbauten läßt sich das 3DO über den RGB-Eingang Eures TV-Geräts betreiben. Nachträglich kostet der Umbau 450 Mark, ein RGB-Gerät liegt bei 1799 Mark. In der nächsten Ausgabe werden wir mehr darüber berichten.

GAME MAGE

Nachdem sich das **Action Replay** Pro von Dataflash am Markt etabliert hat, vertreibt die Münchner Firma AB Union ein neues Schummelmodul für das Super Nintendo. Genau wie das Action Replay wird das Game Mage zwischen Modul und Konsole gesteckt und funktioniert auch als Adapter amerikanischer oder japanischer Spiele, wenn Ihr den Slot an der Rückseite mit einer deutschen Cartridge bestückt. Dann laufen sogar neue Spiele die mit einer 50/60Hz-Abfrage geschützt sind. Im Gegensatz zum Mogelmodul von Dataflash schlägt das Game Mage einen anderen, luxuriöseren Weg ein: Statt die Codes mühsam auszuknobeln und einzugeben, sind im Game Mage bereits 300 Schummelcheats integriert. Wenn Ihr die Konsole mit dem Game Mage einschaltet, erscheint ein Menü, das Euch in den Trainerbildschirm führt. Das Mogelmodul erkennt, welches Spiel auf ihm steckt und zeigt alle Cheats an, die es in seiner Bibliothek findet. Mit den Cheats Eurer Wahl – unendlich Leben, Energie, Waffen etc. – startet Ihr dann das Spiel. Die "Edit"-Funktion erlaubt es außerdem, bestimmte Codes den eigenen Wünschen anzupassen.
Dank der umfangreichen Bibliothek sind im Game Mage Codes zu fast allen erhältlichen Super-Nintendo-Spielen gespeichert. Was aber passiert, wenn es zu Eurem nagelneuen Modul noch keine Cheats gibt? Da das Game Mage keine Suchfunktion wie das Action Replay Pro bietet, müßt Ihr warten, bis ein entsprechender Code veröffentlicht wird. Der Hersteller hat bereits separate Codelisten sowie RAM-Module angekündigt, die an den Joystickport gesteckt werden und auf denen neue Codes enthalten sind.
Im Praxistest mit einer Auswahl bekannter Module wußte das FX-Chip-kompatible Game Mage fast immer Rat: Wir spielten "Magical Quest" und "Tiny Toon Adventures" ohne Lebenverlust und ließen uns bei "Star Wing" unendlich viele Bomben spendieren. Das Game Mage ist im gutsortierten Fachhandel und in Kaufhäusern für zirka 120 Mark erhältlich. Frische Codelisten und Zusatzmodule sind für Ende Januar angekündigt.

Das Game Mage ist die Alternative zum Action Replay Pro

Hält das Game Mage keinen passenden Cheat bereit, müßt Ihr den Code manuell eingeben.

Die Bibliothek des Game Mate umfaßt 200 Schummelcodes. Im Bild vier Cheats zu "Star Wing"...

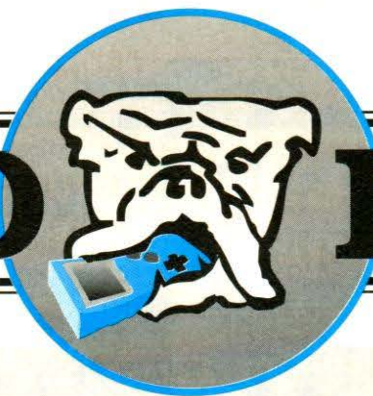
...mit denen Ihr gleich zu Anfang die Super-Wumme, unendlich viele Leben und Bomben kassiert.

SPEICHERN AUF CD?

Wie funktioniert das Speichern von Spielständen auf einer CD? Die oftgestellte Frage läßt sich einfach beantworten: Überhaubt nicht. CDs sind im Moment ROMs (Read Only Memory) und dienen lediglich als Quelle der Informationen.. Da einer CD schlecht ein Batteriespeicher angeklebt werden kann, haben die Hersteller von CD-ROM-Konsolen eine Hintertür eingebaut. In Segas Mega-CD-Hardware ist beispielsweise ein batteriegepufferter Zwischenspeicher eingebaut, der die Spielstände von Rollenspielen, Sport-CDs oder auch die selbstgeschnittenen Produktionen der "Make my Video"-Reihe im Gedächtnis behält. Der Nachteil dieses praktischen Helfers, der übrigens eine Kapazität von 64K hat, liegt auf der Hand: Wenn Ihr den Levelstand von "Sonic CD" bei Euren Freunden vorführen wollt, könnt Ihr Euren Speicher nicht mitnehmen. Japanische Spieler behelfen sich da mit dem offiziellen RAM-Modul, das wie ein normales Spiel-Cartridge ins Mega Drive gesteckt wird. Auf das RAM-Modul könnt Ihr alle gewünschten Daten kopieren und auf anderen Mega-CDs laden. Im Moment ist das Modul aber nicht für eine Veröffentlichung außerhalb Japans vorgesehen. Der Traum vom Speichern auf CD wird selbst in naher Zukunft nicht wahr werden: Wiederbeschreibbare CDs werden niemals so kostengünstig sein, daß es sich lohnt, sie für Videospiele zu verwenden.

UNABHÄNGIG • UNPARTEIISCH TOPAKTUELL • INFORMATIV

HAND HELD



Nachschlag

Mering, mg – Entgegen vielen Befürchtungen haben sich die Handhelds im diesjährigen Weihnachtsgeschäft tapfer behauptet – allen voran der Game Boy. Während die Verkäufe von 8-Bit-Software für Master System und NES in den Keller fielen, gingen Game-Boy-Module überraschend häufig über den Ladentisch.
Zum Schmankerlpreis bringt Sega momentan das "Multi-TV-Set", bestehend aus Game Gear, TV-Tuner und dem "Sonic"-Modul unter die Leute. Knapp 300 Mark ist ein fairer Preis für das peppige Multimedia-Package. Nichts Neues dagegen aus dem Haus Atari: Dort konzentriert man sich anscheinend auf die anstehende Jaguar-Veröffentlichung und läßt Lynx-Besitzer im Regen stehen. Immerhin erschien dieser Tage die Umsetzung von "Desert Strike", einem taktisch gewürzten Actionspiel.

INHALT

Das Game-Boy-Regal im Kaufhaus nebenan wird in den nächsten Monaten nicht nur mit einem neuen Mario-Spiel gefüllt ("Super Wario Land", intern auch "Super Mario Land 3" getauft), sondern freut sich auf das Wrestling-Spektakel "The Main Event". Anders als die WWF-Titel von Acclaim ist das Modul von Fujisankei kein Lizenzprodukt der World Wrestling Federation. Bei den Schwarz-Weiß-Fights müßt Ihr auf Eure Lieblings-Wrestler verzichten und mit weniger bekannten Kämpfern antreten. Mitte des Jahres werden die Simpsons-Komiker "Itchy & Scrachty" zum Handheld bekehrt: Für Game Gear und Game Boy erscheint dann "Miniature Golf Madness".

Game-Power

Mering, ak – Wenn Euch leere Batterien und schwächliche Akkus auf die Nerven gehen, gibt's jetzt eine Alternative aus dem Hause JoyPlus. Der Zubehörhersteller bietet seit kurzem einen Akku-Pack an, der spielend im Batteriefach des Game Boy verschwindet. Mit dem beiliegenden Netzteil wird der Akku aufgeladen, alternativ betreibt Ihr damit Euren Game Boy. Verbindet Ihr das mitgelieferte Kabel richtig mit dem Akkupack, könnt Ihr gleichzeitig aufladen und spielen.
Das "Handy Power Kit 2" verspricht etwa acht Stunden Betriebszeit und ist für zirka 40 Mark überall im Fachhandel erhältlich.

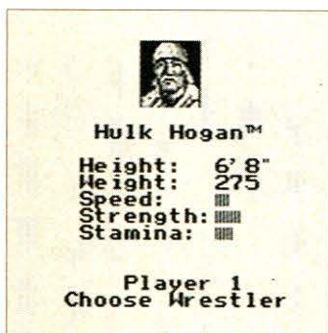


Handy Gear zum Wintermanöver

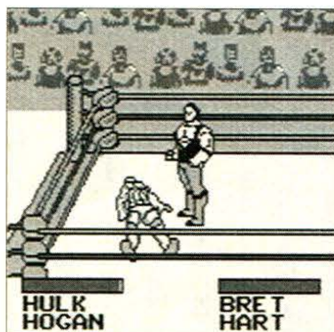
Brüssel, iz – Gerüchten zufolge erprobt die NATO in den Wintermanövern ein Trageset für das Game Gear, das auch in matschigen Schützengräben und eiskalten Flußläufen für einwandfreie Funktionstüchtigkeit sorgt. Unter dem Codenamen "Handy Gear" wird der mysteriöse Kunststoffbehälter härtesten Belastungen ausgesetzt: Die Stoßfestigkeit ermittelt die Fallschirmjägertruppe, Pioniere spielen "Columns" beim Brückenbau, um die Dichtungen gegen Wassereinbruch zu überprüfen. Mit der eingebauten Lupe erkennt man selbst auf Nachtwache noch den vergrößerten Bildausschnitt, eine Klappe schützt das nützliche Vergrößerungsglas gegen unvorsichtige Warnschüsse. Alle wichtigen Anschlüsse sind durch verschließbare Einlässe bequem erreichbar, dank perfekter Paßform sitzt das Game Gear bombenfest im Inneren und kann selbst bei Abgängerfeten nicht beschädigt werden.
Kleine Mängel traten allerdings auch zu Tage: Das Steuerkreuz ist etwas schwammig und führt in härteren (Bildschirm)-Gefechten zu frustrierenden Erlebnissen, die die Moral der Truppe untergraben. Trotz der guten Materialqualität konnte sich die NATO noch nicht entschließen, den "Handy Gear" in ihre Wunschliste aufzunehmen: Es gibt noch keine Formblätter zur Bestellung, das Modell ist nicht in NATO-Grün lieferbar – der "Handy Gear" wird in China, einer kommunistischen Bastion gefertigt. Zivilisten können den "Handy Gear" allerdings im Fachhandel für zirka 50 Mark erwerben.



WWF King of the Ring



Einer der bekanntesten WWF-Superstars ist der unstebliche Hulk Hogan.



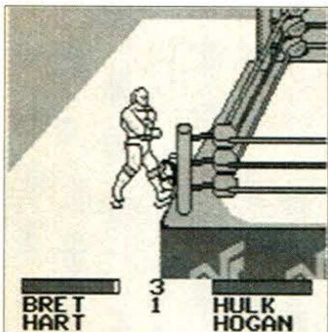
Ein schnelles Cover vom Hitman und der Gegner ist besiegt.

Im neuesten Game-Boy-Catch-Spektakel von Ljn kämpft Ihr im "King of the Ring"-Turnier um die Wrestling-Krone. Im härtesten WWF-Wettkampf müssen sich die Protagonisten an einem Abend bis zu drei Gegnern stellen, um den Titel mit nach Hause zu nehmen.

Im Spiel wählt Ihr aus acht Kämpfern, unter denen sich illustre Namen wie der unsterbliche Hulk Hogan, "Macho Man" Randy Savange und der "Hitman" Bret Hart befinden. Natürlich sind auch Buhmänner wie Razor Ramon, der Sumo-Ringer Yokozuna oder der eitle Shawn Michaels mit dabei. Auf Wunsch benennt Ihr einen eigenen Kämpfer nach Lust und Laune und stattet ihn mit Punkten für Schnelligkeit, Stärke und Ausdauer aus. Ihr tretet gegen den Computer an, bestreitet Tag-Team-Kämpfe mit zwei Wrestlern und schlagt Euch im Tournament-Modus gegen alle Wrestler um den WWF-Gürtel. Der "King of the Ring"-Wettbewerb lädt Euch zum Turnier ein. In Ausscheidungskämpfen mit Viertel- und Halbfinale ringt Ihr mit Clotheslines, Running Forearms und Flying Dropskicks in den Endkampf, an dessen Ende die Krönung zum König des Ringes steht.



Nur mit guten Wurftechniken habt Ihr im Turnier eine Chance.



Auch außerhalb des Rings wird dem Gegner kräftig eins übergebraten...

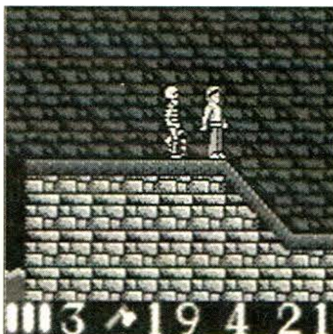
"King of the Ring" bietet Euch viele Spielmodi, allerdings fehlt es trotz acht Kämpfern an Abwechslung, da sich die Wrestler nur optisch unterscheiden und leicht in der Schnelligkeit differieren.

Spielerisch präsentiert sich das Catchspektakel eher müde: Selbst mit den gewagtesten Manövern knapst Ihr dem Gegner die Energie nur minimal ab, Einzelkämpfe ziehen sich dadurch endlos in die Länge. Wollt Ihr gar ein ganzes Turnier bestreiten, solltet Ihr vorher neue Batterien in den Game Boy stecken. Gelungen sind dagegen Steuerung und Spielbarkeit: Schon mit wenig Übung setzt Ihr spektakuläre Techniken ein, die auf dem Schwarz-Weiß-Display gut animiert sind. "WWF King of the Ring" ist ein weiteres Wrestling-Modul, an dem Fans ihren Spaß haben werden. Wer nichts mit der WWF anfangen kann, sollte lieber etwas anderes spielen.

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	LJN
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	65 %

Dracula


Jeder Level wird von einem gemeinen Endgegner abgeschlossen.

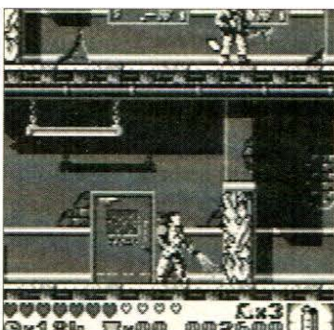

Das Skelett macht sich von hinten an den Helden heran.

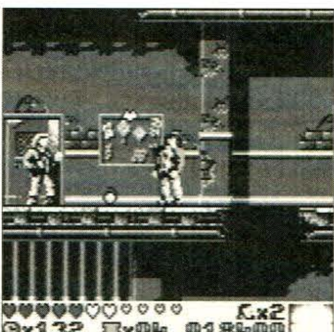
Der untote Blutsauger aus Transylvanien macht nicht einmal vor dem Handheld stop. Ihr schlüpft in die Rolle von Jonathan Harker und befreit Eure Verlobte Mina aus den Händen des Vampirs. Ihr lauft, springt und schlagt Euch durch sieben Levels, die von Skeletten, Fledermäusen und anderem Getier bevölkert werden. Als Endgegner wartet außerdem Dracula in verschiedenen Verkleidungen.

Die Levels sind sehr düster, und die Grafik verwischt zum Teil – außerdem ist Euch ständig das Zeitlimit auf den Fersen. Steuerung, Schwierigkeitsgrad und Umfang sind ordentlich, in puncto Ideen reißt das Game-Boy-Abenteuer aber keine Bäume raus.

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	SONY
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	56%

Last Action Hero

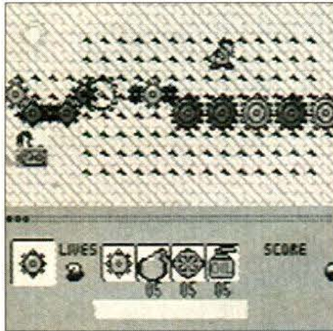

Den Feuerlöscher erhaltet Ihr nur, wenn Ihr zuvor Kinokarten sammelt.


Auge in Auge: Digi-Arnie prügelt sich mit seinen Widersachern.

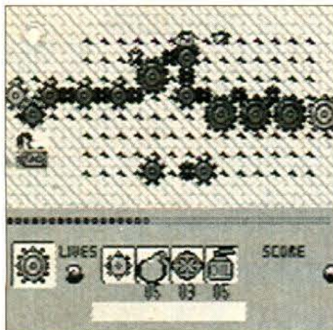
Gelang es den "Dracula"-Entwicklern immerhin, den Film im Game-Boy-Format besser zu interpretieren als auf 16-Bit-Konsolen, eifert "Last Action Hero" dieser Glanzleistung nicht nach. Auch auf Nintendos Handheld ist das Prügelspektakel uninspiriert in Szene gesetzt. Die Grafik fällt nicht unangenehm auf, der Spielverlauf schon: Ähnlich wie auf dem Super Nintendo hüpft und schlägt sich Slater durch neun Levels, die kaum Überraschungen oder Neuerungen bieten. Zwei Rennspiel-Abschnitte unterbrechen das müde Gebolze, ein harscher Schwierigkeitsgrad sowie unfair postierte Feinde sorgen für Frust. Nur für Schwarzenegger-Fetischisten.

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	SONY
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	48 %

Gear Works



Nur wenn Ihr das Zahnrad rechts in Bewegung setzt, geht's weiter.

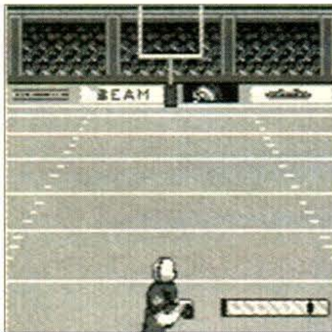


Wenn sich nichts bewegt, müßt Ihr die Zahnräder ölen oder wieder sprengen.

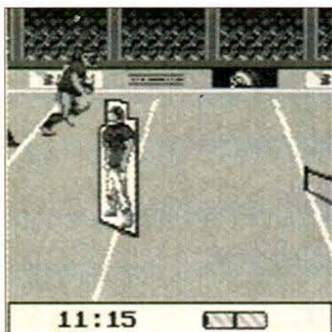
Als Uhrmachermeister habt Ihr es nicht leicht: Vor verschiedenen Hintergründen müßt Ihr ein riesiges Uhrwerk erschaffen. Am linken Bildrand befindet sich ein drehendes Zahnrad und in Eurem Werkzeugkasten lagern Zahnräder unterschiedlicher Größe und "Farbe". Das Spiel gibt Euch nacheinander verschiedene Zahnräder in die Hand, die Ihr auf das Feld steckt. Leider passen nicht alle Größen zusammen, außerdem müßt Ihr ab und an mit einer Portion Schmieröl nachhelfen. Eure Aufgabe ist es, ein Zahnrad an der anderen Seite in Gang zu bringen. "Gear Works" ist knifflige Unterhaltung für IQ-starke Mitmenschen. Für Zwischendurch zu schwierig.

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	SONY
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	69%

Quarterback Club



Welcher Spielmacher wirft das Lederei am weitesten?



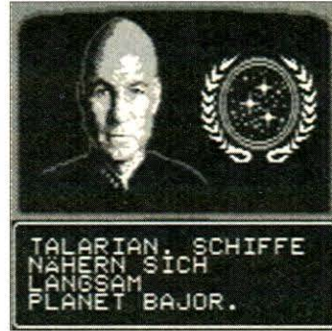
Hier sind schnelle Füße und gute Wendemanöver gefragt..

Im Gegensatz zu den großen Brüdern auf Mega Drive und Super Nintendo ist der Club der NFL-Spielmacher auf Nintendos Kleinstem keine reine Football-Simulation. Ihr absolviert vier Disziplinen, um aus dreizehn Quarterbacks den Besten zu finden. Ihr tretet auf einem Hindernisparcours an, übt Euch im Weit- und Zielwerfen des Footballs und versucht, den Reaktionsschnellsten der NFL-Superstars zu ermitteln.

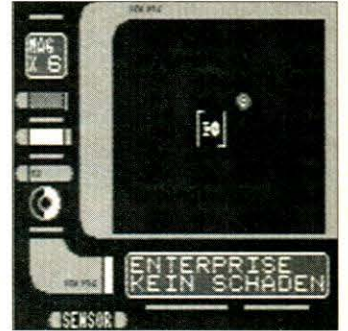
"Quarterback Club" ist eine Ansammlung läppischer Wettbewerbe, die anfangs zu schwer und später zu leicht sind. Ein mäßiger Geschicklichkeitstest für unterwegs, der mit Football nur sehr wenig zu tun hat.

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	ACCLAIM
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	41 %

Star Trek – Next Generation



Jean-Luc begrüßt Euch zum Abenteuer, das komplett in Deutsch stattfindet.

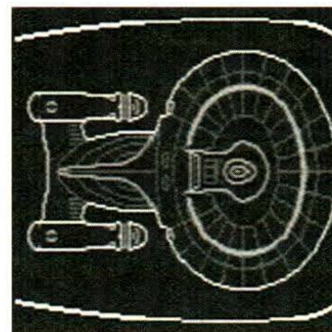


Auf dem Scanner könnt Ihr andere Raumschiffe orten.

Die Fortsetzung der Kultserie um Käpt´n Kirk, Mr. Spock und Scottie läuft mit großem Erfolg im US-Fernsehen, hierzulande darf man Kapitän Picard, Worf oder Riker nur im Nachmittagsprogramm zwischen Biene Maja und Lassie verfolgen. Die Helden der neuen Enterprise beamen sich nun auch auf den Game Boy. Allerdings nicht als wirkliche Personen, sondern als Hologramme eines Simulators, der Kadetten unter Einsatzbedingungen auf Herz und Nieren überprüft. Ihr seid einer der Frischlinge, die gerade aus der Weltraumakademie kommen. Unter der Leitung von Picard startet Ihr als Kommandant der Simulator-Enterprise Übungsaufträge. Zu Beginn sind diese noch recht simpel: Findet einen Frachter und rettet die Besatzung. Später wird das Ganze allerdings komplexer, da feindliche Raumschiffe das Weltall unsicher machen. Von Zeit zu Zeit überfallen die Aliens Euren Sternenkreuzer, ein anderes Mal spielt die Zeit verrückt und die Uhren gehen rückwärts. Neben Schlachten in der Galaxie und Ausflügen auf Planeten plagen Euch die kleinen Sorgen eines Kommandanten: Jeder der fünf Deckoffiziere hat die Kontrolle über mehrere Bereiche wie Lebenserhaltungssysteme, Antrieb, Navigationsinstrumente oder die Beamanlage. Ihr fliegt die Enterprise, kümmert Euch um alle technischen Anlagen und dürft dabei nie die Mission außer acht lassen. Zum Glück erhaltet Ihr nach jedem geglückten Einsatz ein Paßwort.



Jeder Deckoffizier hat lebenswichtige Funktionen zu überwachen..

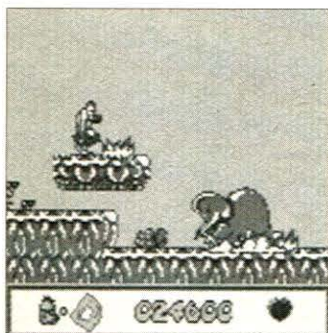


Vor dem kampf muß das Schutzschild erst aktiviert werden..

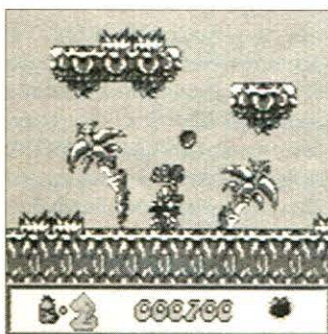
Wer gerne ein Modul in den Game Boy stopft, um gleich loszulegen, sollte nicht weiterlesen. "Star Trek" verlangt ein genaues Studium der Anleitung, da Ihr viele Aufgaben gleichzeitig erfüllen müßt. Wer sich nicht auf dem Schiff auskennt, hat keine Chance. Mit Geduld erschließt sich Euch aber eine ungewöhnliche Mischung aus Geschicklichkeitsspiel und Mini-Adventure. Trekkies können mit ihren Lieblingsfiguren abheben, sollten sich aber etwas Zeit zum Spielen nehmen, da die Missionen recht komplex sind. Alle Texte wurden deutsch übersetzt.

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	ABSOLUTE
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	67%

Chuck Rock



Chuck-Rock-Veteranen kennen den Endgegner bereits.



Felsbrocken nutzt Chuck als Schutzhelm gegen Steinschlag.

Auf der Suche nach der entführten Ophelia klappert Ihr mit Chuck fünf Jump'n'Run-Levels ab. Neben kleinen Sauriern erwarten Euch am Levelende große Endgegner. Chuck wehrt sich mit gezielten Bauchstößen gegen die Gefahren und beherrscht einen "Sprungtritt". Felsbrocken dienen als Waffe, helfen aber auch als Podest, um erhöhte Plattformen zu erreichen. Wer Chuck spielt, sollte gute Auge vorweisen, denn die Grafiken sind winzig und kontrastarm. Ansonsten ist das Spiel eine ordentliche Umsetzung, bei der naturgemäß abgespeckt werden mußte. Spielerisch ist "Chuck Rock" auch auf dem Game Boy ein besserer Vertreter des Genres.

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	SONY
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	60%

Tips & Tricks

Wenn Ihr Tips zu aktuellen Handheld-Spielen ausgeknobelt habt, schickt sie bitte an:

Cybermedia Verlags GmbH
MAN!AC Handheld-Tips
Wallbergstraße 10
86415 Mering

Blades of Steel (Game Boy)

Um die Torhüter vom Feld zu schicken, drückt Ihr im Link-Modus auf beiden Controllern A und B, dann Start. Der Soundtest erscheint, wenn Ihr im Titelbild ▲, ▲, ▼, ▼, ◀, ▶, ◀, ▶, B, A, B, A und Start drückt.

Star Trek (Game Boy)

Wenn Ihr mit Kirk und Spock in die unendlichen Weiten des Universums vorstoßen wollt, benutzt Ihr diese Sternzeiten:

Level 1	0523-4
Level 2	4262-0
Level 3	6841-2
Level 4	3310-7
Level 5	7057-3
Level 6	6046-2

Wimbledon (Game Gear)

Den ultimativen Spieler mit 20 Punkten in den Kategorien Geschwindigkeit, Stärke und Ausdauer wählt Ihr mit dem Paßwort "NEO CPO SHJ UFG" an.

Star Trek: The Next Generation (Game Boy)

Die Paßwörter zum neuen "Star Trek"-Abenteuer kommen eingefleischten Serienfans sicherlich bekannt vor:

Ensign	Q
Lieutenant	Barclay
Lt. Cmdr	Tomalak
Commander	Ro Laren
Captain	Locutus

Boxxle 2 (Game Boy)

Hier die Paßwörter dieses fesselnden Spiels:

Level 6	DBPZ
Level 7	BDZB
Level 8	YZPZ
Level 9	ZYYN
Level 10	DBNS
Level 11	ZYZB

IMPRESSUM

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi), gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.

Redaktion: Ingo Zaborowski (iz), Andreas Knauf (ak)

Gastautor: Heinrich Lehnhardt (hl)

Die Redaktion erreichen Sie unter Telefon (0 82 33) 74 01-0, Telefax (0 82 33) 74 01-47

Layout: Andrea Danzer, Winnie Forster, Martin Gaksch, Andreas Knauf, Ingo Zaborowski

Titelgestaltung: Karl Weidenbacher, Andrea Danzer

Titelartwork: Midway/Acclaim

Illustration: Roger Horvath

Comic: Armin Mühsam (Zeichnung), Andreas von Lepel (Text)

Produktion: Andreas Knauf

Anzeigenleitung: Andreas Knauf, verantwortlich für die Anzeigen

Die Anzeigenabteilung erreichen Sie unter Telefon (0 82 33) 74 01-12, Telefax (0 82 33) 74 01-47

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich

Einzelverkaufspreis: 5,90 DM

Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 59,90 DM

Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Leserservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering

Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co. KG, Postfach 1123, 85366 Eching, Telefon 089/319006-0

Reprotechnik: Typework Layoutsatz & Grafik GmbH, Aindlinger Str. 16, 86167 Augsburg

Druck: ADV Augsburger Druck- und Verlagshaus GmbH, 86167 Augsburg

Anschrift des Verlages: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Wallbergstraße 10, 86415 Mering

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN



News aus Musik, Kino & Lifestyle von Hans Ippisch

SEGA MAGAZIN DAS VIDEO

Du hast Zugang zu einem Videorecorder? Dann mußt du dir unbedingt die erste Ausgabe vom SEGA Magazin-Video holen. Wir haben keine Kosten und Mühen gescheut und dreißig der derzeit interessantesten Spiele für Mega Drive, Game Gear, Master System und Mega CD auf Video festgehalten. Wenn dir leblose Bilder nicht reichen, dann schau dir doch die Original-

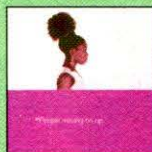


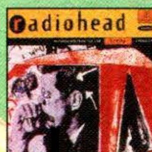
Sequenzen aus den Spielen mit bewegter Grafik und Original-Sound auf dem rund sechzigminütigen Video an, das du ab sofort bei uns bestellen kannst. Auf der Seite 21 findest du den Bestellcoupon. Wir beschreiben die Spiele, liefern Hintergrundinformationen und bewerten knallhart. Unter den vorgestellten Spielen sind unter anderem: Mega Turrican, Dune II, FIFA Soccer, Turtles Tournament Fighters, Sonic CD, Sonic Chaos, Cool Spot, Monkey Island, Street Fighter II Champion Edition, Mortal Kombat. Für DM19,95 gibt es die erste Ausgabe ab jetzt, wenn ihr genügend Interesse zeigt, wird es noch weitere geben, aber nur dann! Also zurückblättern auf Seite 21 und sofort bestellen!! Sofort!

MAXI BOX

M PEOPLE
MOVIN´ ON UP

Wenn es diesen Sommer so etwas wie einen Überraschungshit gab, dann war es sicherlich One Night In Heaven von den M-People, deren Kopf der DJ-Guru Pickering ist. Für frischen Wind auf den Tanzflächen dürfte nun ihre neueste Scheibe Movin´ On Up sorgen. Keine Spur von lärmenden Technobleeps und kreischenden Gesängen. Eingängiger Hausbeat, jazzige Bläser und toller Gesang machen diese fröhliche Nummer zum absoluten Hit-Tip. Techno ist out, back to House!







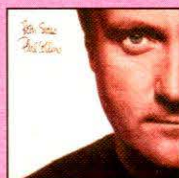
RADIOHEAD
CREEP

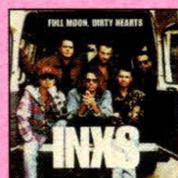
Ich dachte eigentlich, daß dieser Song innerhalb kürzester Zeit die Charts stürmen wird, doch leider scheint mich hier mein Hitnäschen ein bißchen im Stich gelassen zu haben. Die amerikanische Band Radiohead mußte diesen Song auch zweimal veröffentlichen, bis er zum Hit wurde. Version 1 war als reine Ballade ausgelegt, Version 2 wartet mit genial lärmenden Gitarren auf, die diesen Song noch interessanter machen. Einzuordnen ist dieser Song zwischen R.E.M. und Nirvana und außerdem auch derzeit mein persönlicher Favorit.

CURT SMITH
WORDS

Die meisten unter euch haben Curt Smith schon einmal gehört, und zwar bei Songs wie Shout, Everybody Wants To Rule The World, Seeds Of Love oder Advice For The Young At Heart. Damals war er noch Sänger und Bassist bei den Tears for Fears. Nun hat er sich im Streit von Roland Orzabal (der anderen Hälfte) getrennt und ein tolles Debüt-Album vorgelegt. Ist das aktuelle Tears For Fears-Album zu sperrig, so ist seine CD "Soul On Board" fast schon zu eingängig. Zusammen waren sie genial! Nicht genial, aber absolut gelungen ist seine Maxi Words!

ALBUM BOX







PHIL COLLINS
BOTH SIDES

Einstmals war er nur schweigender Schlagzeuger der Band Genesis. Nach dem Weggang von Peter Gabriel übernahm er jedoch überraschenderweise den Part des Sängers und verblüffte mit seinem ausgesprochen hörenswerten Stimmorgan. Anfang der 80er Jahre stürmte er als Solist mit dem Supremes-Cover "You Can´t Hurry Love" erstmals die Charts und eine ganze Reihe weiterer Solo-Hits wie Against All Odds, One More Night und Another Day in Paradise folgten. Weitere Alben mit Genesis katapultierten ihn endgültig in den Mega Star-Olymp. Die Rede ist natürlich von Phil Collins, der nun ein neues Album vorlegte, das er fast im Alleingang produzierte. Diese ausgesprochen ruhige CD ist dank einer noch nie gehörten Gefühlswärme in den Gesangsparts genau richtig für die Winterzeit. Eine handvoll hitverdächtiger Titel machen sie zum Mußkauf.

Phil Collins - Both Sides
Wertung: ✌✌✌✌
Tracks: 11
Anspieltips: Can´t Find My Way, Survivors, We Fly So Close

INXS
FULL MOON, DIRTY HEARTS

Bands aus Australien spielen schon seit langem eine Rolle im Musikbusiness. Waren es zu Beginn der 80er Jahre hauptsächlich noch die Men At Work, die mit Down Under und Who Can It Be Now für Furore sorgten, so sind es nun Crowded House und INXS, die uns aus dem Land der Kängaruhs mit erfrischend anders klingender Musik versorgen. Die Band um Sexsymbol Michael Hutchence muß sich nun endlich nicht mehr nur durch des Sängers Affären mit Kylie Minogue in den Schlagzeilen behaupten, denn nun liegt deren neueste CD vor, die sie von November bis Mai 1992 auf Capri aufnahmen. Ungewohnt harte Gitarrenriffs klirren da aus den Boxen und Michael Hutchence scheint nun gesanglich echt zu Mick Jagger mutiert zu sein. Vier absolut brillante Titel wie die Single The Gift und I´m Only Looking wurden hier mit solider Kost kombiniert, die sehr hörenswert ist.

INXS - Full Moon, Dirty Hearts
Wertung: ✌✌✌
Tracks: 12
Anspieltips: Freedom Deep, Kill the Pain

PEARL JAM
PEARL JAM

They are still alive! Noch klingen uns ihre Megahits I´m Still Alive und Jeremy aus dem Megaseller Ten in den Ohren, da wirbelt uns auch schon ihre neueste CD aus dem Winterschlaf. Die Band um Sänger Eddy Vedder, die wie Nirvana ebenfalls aus Seattle, dem Home Of Grunge, kommt, landete mit ihrem Debütalbum Ten einen Erfolg, wie er nur alle Jahrzehnte einmal vorkommt. Satte siebzig Wochen plazierten sie sich mit dem Album in den Top 20 der amerikanischen Charts, womit sie sogar Nirvanas Debüt-CD überrundeten. Wer mehr auf balladeske Kost steht, ist hiermit sicherlich falsch beraten, wer jedoch genialen Grunge hören will, trifft hier auf Mega-Titel wie Rearviewmirror, die potentielle Jugend-Hymne Leash und Rats. Brillanter Gesang, dreckiger, jedoch dennoch melodiöser Rock und brutale Ehrlichkeit der Texte zeichnet dieses Meisterstück aus.

Pearl Jam - Pearl Jam
Wertung: ✌✌✌✌✌
Tracks: 12
Anspieltips: Rearviewmirror, Elderly Woman, Leash

✌✌✌✌✌ = brillant ✌✌✌✌ = sehr gut ✌✌✌ = hörenswert ✌✌ = naja ✌ = furchtbar

News

Ingo Schmoll, ehemals bei RTL mit Ragazzi, ist neuer Moderator bei MTV und damit neben Kristiane Backer (Bravo TV) der zweite aus deutschen Landen. Harrison Ford bereitet sich auf einen vierten Teil von Indiana Jones vor. Thorsten Fenslau, Kopf und Songwriter von Culture Beat ("Mr.Vain") kam bei einem Autounfall ums Leben. "Gone Too Soon" ist die achte (!!!) Auskopplung aus dem Album "Dangerous" von Michael Jackson "I wouldn´t normally do..." wurde von den Pet Shop Boys als dritte Single aus Very ausgekoppelt. "Without A Trace" heißt die neue Singleauskopplung von Soul Asylum, die mit Runaway Train einen Megahit landeten. The Smiths gibt es wieder! Sänger Morrisey und Gitarrist Johnny Marr nahmen bereits Songs auf. Billy Idol will seine Kultband Generation X reformieren. Gitarrist Tony James ist wieder mit dabei! Neue Compilations gibt es von: Tom Petty, Frankie goes to Hollywood, Prince, Kim Wilde.

POP CHARTS

1. **Freddy Mercury** Living On My Own
2. **Frankie Goes to Hollywood** Relax ´93
3. **4 Non Blondes** What´s Up
4. **Captain Hollywood** Impossible
5. **Pet Shop Boys** Go West

Star Wars

Unglaublich, welche Faszination dieser mittlerweile 16 (!) Jahre alte Film noch heutzutage hat. Die Videospielumsetzung folgt dem Handlungsfaden des Films

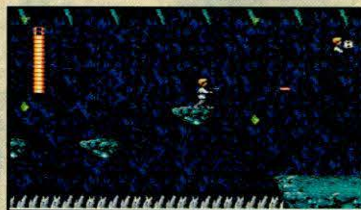
WER SCHON IMMER LUKE SKYWALKER SEIN WOLLTE, HÖRE GUT ZU.



Anfänger werden zunächst ihre Probleme mit den pixelgenauen Sprüngen

akribisch genau. Alles beginnt mit dem brutalen Überfall eines Sternenzerstörers auf ein schutzloses Rebellenraumschiff. Eure erste Aufgabe besteht darin, Prinzessin Leia durch das von Sturmtruppen verseuchte Raumschiff zur vorlauten Blechbüchse R2 D2 zu führen, um die Geheimpläne des Todessterns in ihm zu sichern. Danach übernehmt ihr gleich die Rolle des jungen Helden Luke Skywalker und kämpft auf dem Sandplaneten gegen eine Horde von Jawas. Auch die späteren Abenteuer geben die Handlung des Films originalgetreu wieder, bis hin zum finalen Showdown auf dem Todesstern versteht sich. Zwischen den einzelnen Abschnitten bringen ansprechend gezeichnete Zwischensequenzen viel Star Wars-Atmosphäre ins kleine Modul. Der Spielablauf besteht meistens aus Jump & Run-trächtigen Levels, wobei durch die Laserpistole auch die Action nicht zu kurz kommt. In den höheren Levels dürft ihr euch es sogar im Cockpit des Falken bequem machen oder als Pilot eines X-Wing dem Todesstern den Garaus machen.

us



Die verschiedenen Szenen des Films wurde umgesetzt.



Check Up



Master System 4 MBit
Game Gear 4 MBit

Star Wars — Jump & Run
Hersteller: U.S. Gold Tel. 05241-24307
Release: 11/93 — Preis: DM 89,95

Spieler 1
Levels .... 10+
Save Game .... nein
Besonderheiten .... Technisch solide inszeniert

Grafik 83%
Verschiedene Grafikperspektiven und ein nettes Intro können gefallen

Sound 75%
Die Titelmusik wurde grandios umgesetzt, ansonsten geht es jedoch eher ruhig zu.

Gesamt 74%
Für Star Wars-Fanatiker sicherlich ein Muß.

Hot-Spot

Äußerst dichte Film-Adaptierung mit einer bemerkenswerten Technik.

Word Up

Es gibt nicht viele Filmumsetzungen, die die Atmosphäre des Original-Zelluloidstreifens so gut rüberbringen wie in diesem Fall. Das liegt zum einen an der guten Technik mit den detaillierten Grafiken und dem Originalsoundtrack, zum anderen an den verschwenderisch vielen Zwischensequenzen. Das Spiel selber kann man zwar nicht als innovativ bezeichnen, es motiviert aber durch den gehobenen Umfang und einer Portion Abwechslung auch über einen längeren Zeitraum.



GALAKTISCHE COMPETITION

In Zusammenarbeit mit U.S.Gold und Fox-Video können wir euch hier einen tollen Wettbewerb bieten, der euch die Faszination der Star Wars-Trilogie nahebringen sollte. Wer uns die folgenden Fragen beantworten kann, hat Chancen auf einen der vielen Preise.

1. ***Welcher Schauspieler spielte die Rolle von Han Solo?***
2. ***Wer war Produzent der Trilogie?***
3. ***Für welche Systeme gibt es das Spiel von U.S.Gold?***



Das sind die Preise:

1. **Preis: Die komplette Trilogie (Krieg der Sterne, Das Imperium schlägt zurück, Rückkehr der Jediritter) als Special Edition auf Laser Disc!**
2. **Preis: Die komplette Trilogie (Krieg der Sterne, Das Imperium schlägt zurück, Rückkehr der Jediritter) auf Videokassette!**
3. **Preis: X-Wing Fighter-Bausatz 12 Inch Modell mit 95 Bauteilen!)**
4. **Preis: Tie Interceptor-Bausatz (6 Inch Modell mit Display)**
5. **Preis: Star Wars, das Spiel für Game Gear oder Master System.**

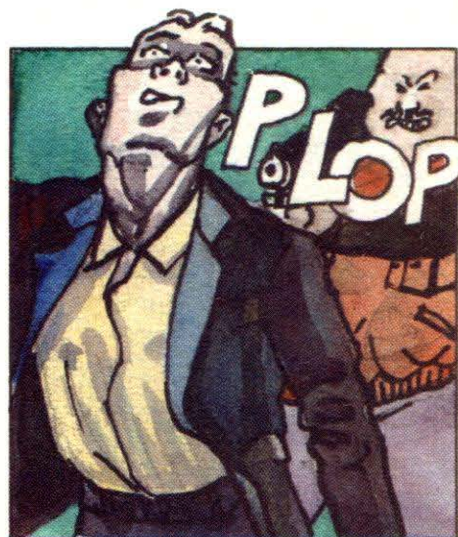
Sendet eure Postkarte (keine Briefe!) zusammen mit den Antworten an nachfolgende Adresse. Gebt bitte außerdem noch an, ob ihr einen Laserdiscplayer, Videorecorder, Game Gear oder ein Master System besitzt. Übrigens, wenn ihr euch nicht auf euer Glück verlassen wollt, die Filme, Bausätze und Spiele könnt ihr natürlich auch im Fachhandel erwerben. Die Laser Disc Edition kostet pro Film rund DM 80,-. Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

Computec Verlag
Redaktion SEGA Magazin
Kennwort: Star Wars
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Fortsetzung aus MAN!AC 1/94



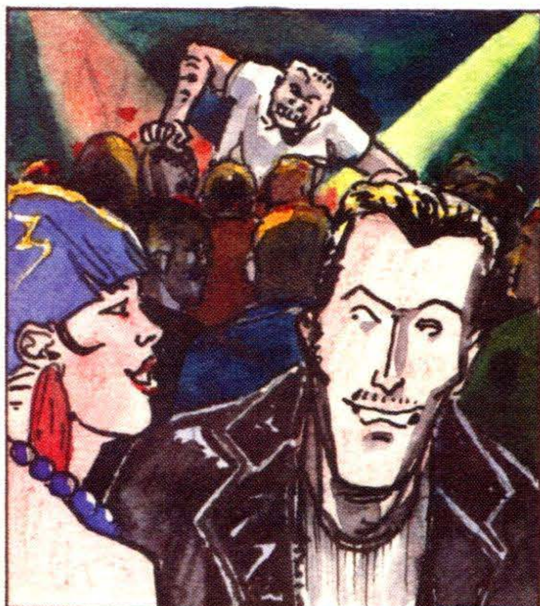












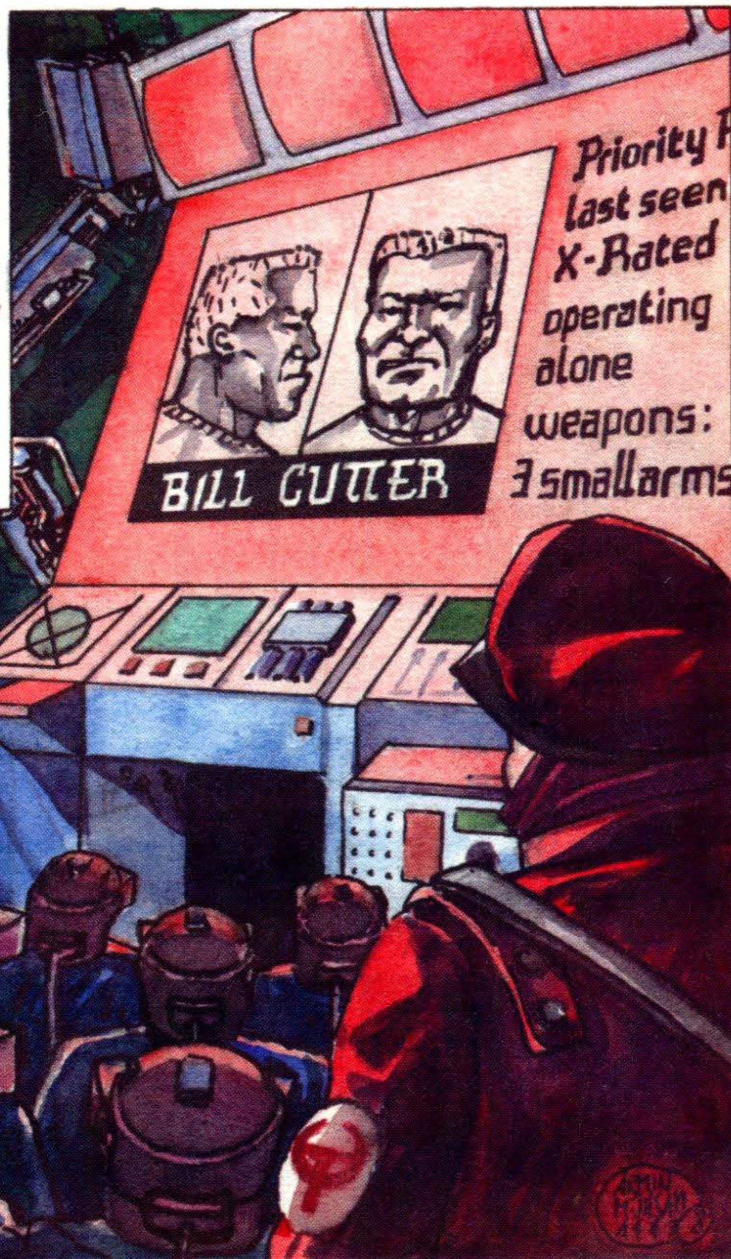














Zeichnung: Armin Mühsam • Story: Andreas von Lepel

to be continued...

Hell Cab

Mit dem CD-ROM kommen Interactive Movies groß in Mode: Durch Computergrafik und Videosequenzen, 32-Bit-Soundtrack und Sprachausgabe werden fotorealistsche Welten begeh-, dank "Hell Cab" nun auch befahrbar: Das gelbe Taxi braust durch die Menschheitsgeschichte direkt in die Hölle.



Der Teufel besitzt eine Taxilizenz und erwartet Euch schon am Flughafen.

Bei Hellcab wurde Moreno vom amerikanischen Computergrafiker Jim Ludtke unterstützt, der momentan an der "Freak Show" bastelt. Überhaupt herrscht ein reger Austausch zwischen den amerikanischen CD-ROM-Künstlern: Drew Hoffman steht mit Moreno in Kontakt und bedankt sich im Abspann seines "Iron Helix" bei den "Photoshop"-Entwicklern, bei Trip Hawkins und Joe Sparks ("Total Distortion"), der sich nach "Spaceship Warlock" wiederum im Zwist vom Partner Mike Seanz ("Virtual Valerie") trennte.

Nach der Landung geht mal wieder alles schief: Dem Geldautomaten am Flughafen sind gerade 100 Dollar zu entlocken, der Taxifahrer will ein paar Cents mehr, und Eure Schecks habt Ihr zu Hause vergessen. Doch der Fahrer hat seinen guten Tag und bietet Euch einen seltsamen Vertrag, um die Schuld zu begleichen. Ihr akzeptiert die Reise



Eure Reiseroute führt durch die Krisengebiete der Menschheitsgeschichte

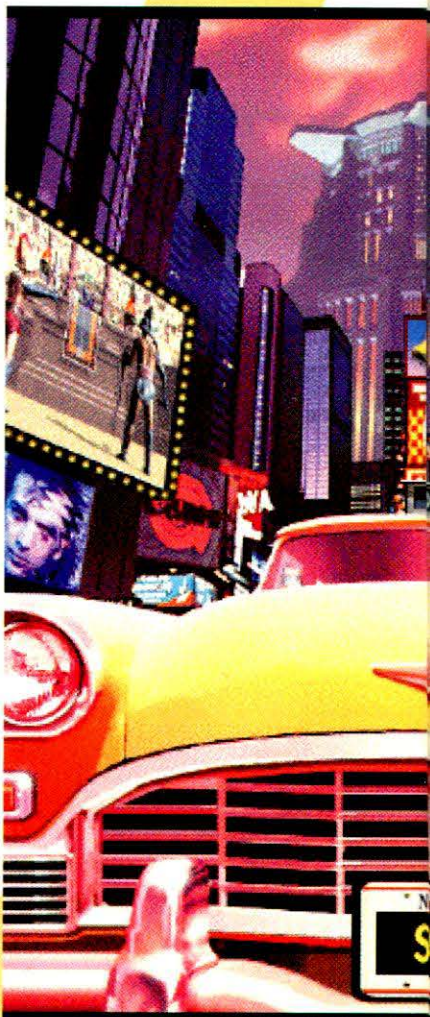


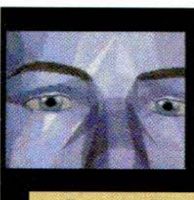
Digi-Girls: Werdet Ihr sie befreien oder opfern, um Eure eigene Haut zu retten?

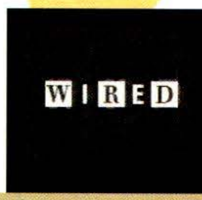
durch die Menschheitsgeschichte, Roul als Euren Fahrer und die Hölle als potentielles Endziel.

"Hell Cab" ist das neue Produkt einer kreativen Clique von CD-ROM-Entwicklern. Kopf hinter der digitalen Höllenfahrt ist der amerikanische Comic-Zeichner **Pepe Moreno**. War sein letztes Werk noch die vorsichtige Annäherung an ein neues Medium ("Batman: Digital Justice" wurde am MacIntosh entwickelt, aber als konventioneller Comic auf Papier gedruckt), ist "Hell Cab" das entschiedene Ja! zur interaktiven Unterhaltung. "Hell Cab" ist eine Reise durch eine Welt aus 3-D-Computergrafik und Videoeinspielungen. Doch seid gewarnt: Das CD-ROM-Experiment kommt mit seinen Dauer-Ladezeiten auf Krücken daher und weist eine Rätsel-Komplexität auf, die selbst dem Adventure-Pionier Scott Adams die Schamesröte ins Gesicht getrieben hätte. Dennoch ist's ein Grafikadventure im klassischen Sinne, dessen "Parser" nicht mehr nach dem richtigen Begriff, sondern nach der korrekten Grafikeinspielung sucht – Wartezeiten nach jeder Eingabe sind seit jeher die Crux der Adventurespieler.

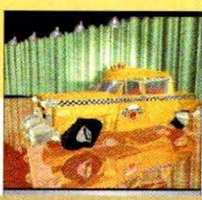
Bevor der Taxifahrer durchstartet, bleibt Euch Zeit für einen kleinen Bummel durch das Erdgeschoß des Empire State Buildings. Dort zeigen Bildschirme die Werke zeitgenössischer Multimedia-Künstler. Ihr seht Ausschnitte aus "Space Boy in Sky High-Scramble",









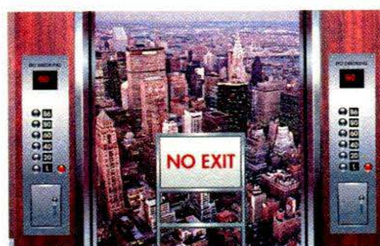




Im Foyer des Empire State Buildings findet zum Zeitpunkt Eures Besuches eine Multimedia-Austellung statt: Auf gut einem dutzend Monitore seht Ihr einen Werbespot für das amerikanische Cyber-Magazin "Wired" (der wiederum einen Ausschnitt aus einem alten Kraftwerk-Video enthält), einen Mona-Lisa- und einen Taxi-Morph und einen fliegenden Teufel des "Freak Show"- und "Hell Cab"-Grafikers Jim Ludtke.



Gib der Echtzeit keine Chance: Die speicheraufwendige Kombination aus Computergrafik und Fotografien ist faszinierend, bremst den Spielfluß aber durch lange Ladezeiten.





Hellevator: Der Aufzug ist das Bindeglied zwischen Himmel und Hölle.



einem Computertrickfilm (entwickelt auf dem "Power Visualisation System" von IBM) einen Einblick in die "Freak Show" der Residents (siehe MAN!AC 12/93) und einen Werbespot für das amerikanische Cyberspace-Magazin "Wired" – die bisher gelungenste Integration von Werbung in einem Computerspiel.

Das Empire State Building ist das Zentrum der Spielwelt: Auf der Besucherplattform ganz oben blickt Ihr bis nach Brooklyn, ganz unten gähnt jedoch das Tor zur Hölle. Wie in "Iron Helix" und "Virtual Valerie" verbindet ein Aufzug die Geschoße. Vor dem Wolkenkratzer wartet Roul, der Euch durch die Zeit zu verschiedenen Ausflugszielen kutschiert. Meist sind's unattraktive Orte wie ein Schützengraben des ersten Weltrkriegs, eine römische Arena oder die Vorzeit fleischfressender Dinosaurier. Nach New York zurückzukehren ist ein Problem, ein anderes liegt darin, daß Ihr Eure Seele nicht verlieren dürft. Denn jede böse Tat wird mit Abzug Eurer seelischen Substanz oder gleich mit einem Sturzflug in die Hölle geahndet. Da es überall von Gefahren wimmelt, besitzt Ihr drei Leben – danach wartet das Game Over in Form von Himmelfahrt oder Höllensturz.

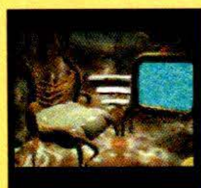
Bei Hell Cab erlaubt sich Pepe Moreno neben zügelloser Selbstdarstellung auch ein paar spielerische Patzer. Neben den bereits bemängelten Ladezeiten behindert der lineare Spielablauf Eure Entdeckungslust. Zwar könnt Ihr wählen, mit welcher Waffe oder welchem Spruch Ihr einer Gefahr begegnet, am Spielverlauf ändert das dennoch nicht viel. Außerdem sind die gestellten Aufgaben dämlich: Warum computerspielen, um an einem störrischen Geldautomaten herumzuwurschteln oder ständig Autotüren zu öffnen? Auf der anderen Seite verbinden sich Kaufhaus-Musik, die Wartezeiten am Taxistand, an Aufzug und Automaten, sowie die eingestreuten Brutalo-Witze zu einer fast schon ironischen Großstadt-Kritik. Unterhaltsam sind auch viele der Schauspieler, wobei ich mir nicht sicher bin, ob unfreiwillige Komik oder darstellerische Professionalität für mein Dauer-Schmunzeln sorgen.

Hell Cab (erschienen für Macintosh und MS-DOS-kompatible PCs) ist eine Alternative zu "normalen" Computer-Adventures, radikaler als Virgin "7th-Guest" und sein Geld wert: Ein Experiment, das in den nächsten Jahren durch weitere CD-ROM-Titel zur Serienreife gelangen wird.



Über die Geldautomaten lassen sich auch Hintergrund-Infos zum Spiel abrufen.

Statt genialer Spielidee und ausgeklügelter Steuerung stehen bei Interactive Movies opulente Grafik und fotorealistische Darstellung im Vordergrund. Der Begriff wurde schon Anfang der 80er Jahre geprägt, etablierte sich jedoch erst mit den Spielen des US-Herstellers Cinemware ("Defender of the Crown", "King of Chicago"). Cinemaware-Entwickler wie David Riordan gehörten zu den ersten, die nach einer CD als Speichermedium verlangten; fünf Jahre später legt er das CD-I-Spiel "Voyeur" vor.











Während das Residents-CD-ROM "Freak Show" noch immer nicht fertiggestellt ist, enthält die Show im Empire State Building zumindest weitere Ausschnitte aus dem ambitionierten Multimedia-Projekt. Zur nostalgischen Computeranimation "Spaceboy in Sky High Scramble" gibt's wiederum zwei Trailer mit Soundtrack und Sprachausgabe. Dead Sullivan präsentiert Euch u.a. ein Trash-Konzert als Video-Einspielung.



BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
REDAKTION MAN!AC • WALLBERGSTR. 10
86415 MERING

Auf unsere Leserumfrage in MAN!AC 11/93 erreichten uns übrigens 2500 Antworten, die einer statistischen Auswertung unterzogen wurden. Der typische MAN!AC-Leser ist ein männlicher Videospieler Anfang 20, mit Super Nintendo, Game Boy oder Mega Drive, sowie dem Mega CD an erster Stelle des Wunschzettels. Einen Videorekorder benutzen 80 Prozent von Euch, gut ein Viertel schwört bereits auf Laserdisc. Jeder zweite MAN!AC spielt auch am PC und gibt monatlich über 200 Mark für sein liebstes Hobby aus.

Laser-Fighter

Ich habe heute Euer Magazin entdeckt und bin gleichermaßen begeistert und überwältigt. Die Informationsflut, und die Art und Weise der Präsentation ist einmalig – und auch für einen Laien wie mich verständlich und übersichtlich.
Stichworte "Super Street Fighter 2" und "Laserdisc-Games": Da ich selbst ein Laserdisc-Besitzer bin, stellt sich mir die Frage, ob ich dieses oder andere Spiele auf einem konventionellen Player nutzen kann, ob ich spezielles Zubehör brauche oder ob die Titel eigens für die Spielhalle entwickelt wurden. Ich bin für jede Information dankbar.

A. Hutter, Haibach

Super Street Fighter 2 auf Laserdisc ist wohl ein Mißverständnis. Der neue Capcom-Knüller existiert momentan nur als Spielhallen-Platine und wird wahrscheinlich im nächsten Jahr auf ROM-Modul umgesetzt. Eine Laserdisc-Version ist technisch nicht möglich.
Japanische Laser-Freaks benützten einen speziellen Pioneer-Player ("Laser Active"), der mit einem Zusatz Mega-Drive- und Mega-CD-kompatibel wird. Ein Deutschland-Release der Hardware ist unwahrscheinlich. Doch kein Grund zur Traurigkeit: Selbst in Japan sind lediglich ein halbes Dutzend, durchgehend enttäuschende Laser-Titel erschienen. Das bloße Anschauen der seltenen Laser-Spiele und der älteren Laserdisc-Spielautomaten ("Dragon's Lair", "Space Ace") ist technisch jedoch kein Problem.

Euer Magazin hat mich, was Tests und Infos angeht, überzeugt. Man merkt, daß ein Teil Eurer Redaktion schon auf dem Schlachtschiff Power Play gedient hat. Nun aber zur Kritik: Der Spiegel berichtete kürzlich über die Sex-Begegnungen auf dem Computermonitor; das heißt, Videospiele, die den verklemmten und egomanischen Manager animieren sollen.
Der Preview von Voyeur zeigt, daß der Bedarf nach elektronischen Pin-Ups auch unter den gewöhnlichen Videospielern besteht. Den endgültigen Beweis dafür lieferte der "Super Street Fighter 2"-Bericht, in dem Andreas Knauf nichts besseres zu tun hat, als der Fighterin Cammy mit dem Kameraobjektiv zwischen die Pixelbeine zu gehen. Liebe Leute: Solange die Hersteller ihre Spieleheldinnen nur als scharfe Bräute darstellen, und Redakteure wie Ihr das dankbar annehmt, braucht Ihr Euch nicht zu fragen, warum so wenig Mädchen videospielen.
Eure Zeitschrift ist gut recherchiert und informativ. Ihr braucht vor dem Verfassen von Artikeln über Erotik im Videospiel nur Euer Hirn einschalten und schon stecht Ihr aus dem Wust der pubertären Videspielmagazine hervor. Versteht mich richtig: Es geht nicht um die Verbannung von Sex in Videospielen, sondern um die frauenfeindliche Präsentation des Ganzen – sowohl von den Herstellern, als auch von Euch.

Frank Weese, Bergisch Gladbach

Oh gott, schon wieder so ein neues Schrottblatt" dachte ich, als ich Eure Zeitschrift bemerkte. Als ich sah, wer dahinter steckt, änderte ich meine Meinung schlagartig – ausschließlich ehemalige Video-Games-Mitarbeiter! MAN!AC wurde gekauft. Was ich las, versetzte mich in helle Aufregung, denn Ihr seid wirklich das Beste, was es zur Zeit auf dem Markt gibt. Doch nun genug der Lobeshymnen. Hier sind einige Fragen:
1. Wann wird "Super Street Fighter 2" fürs Super Nintendo erscheinen?
2. Manche Videospiel-Händler verkaufen "Final Fantasy Legend", andere aber eine "Final Fantasy Adventure". Wo ist der Unterschied?
3. Wie wär's, wenn Ihr öfters mal einen Schwerpunkt über ein bestimmtes Spielgenre veröffentlichen würdet?
4. Was bedeutet FX in Bezug auf den Sound eines Spieles?

Marc Grandjean, Elversberg

1. "Super Street Fighter 2" wird keinesfalls vor Mitte 1994 auf Modul umgesetzt.
2. "Final Fantasy Legend" ist ein Hardcore-Rollenspiel. "Final Fantasy Adventure" wiederum ein Rollenspiel mit Action-Adventure-Einschlag und "Legend of Zelda"-Elementen.
3. Genre-Schwerpunkte sind bereits in der Mache.
4. Die englische Abkürzung "FX" steht für Special Effects und bedeutet in Zusammenhang mit der Akustik eines Spiels ganz einfach "Soundeffekte".

Simplicissimus & CD

Alle Achtung, ein ganz großes Lob an Euch. Da ist Euch ja was Sauberes gelungen. Dabei habe ich mir vor kurzem noch Gedanken gemacht, wo denn die ganze Video-Games-Redaktion abgeblieben ist.
Mittlerweile gibt's ja schon zehn oder mehr Videospielzeitschriften – wer soll das alles lesen und bezahlen? Doch MAN!AC war eine echte Überraschung: Der erste Test des 3DOs, die ersten Bilder von Super Street Fighter 2 – und das zum Preis von 5 Mark 90! Das Design der Handheld-Corner erinnert mich an die Simplicissimus-Grafik der 20er Jahre. Ein ganz besonderes Lob!
Weswegen ich Euch eigentlich schreibe: Die Zukunft des Videospiels liegt im CD-ROM, auch wenn Nintendo das nicht wahrhaben möchte. Ihr Project Reality auf Modulbasis ist meiner Meinung ein Schritt in die falsche Richtung. An CD-I und 3DO wird man als ernsthafter Videospieler nicht vorbeikommen. Testet doch bitte die kommenden Spiele für diese Maschinen in angemessener Form. Könntet Ihr mir außerdem erklären, wie ein CD-ROM Spielstände speichert? Also Ihr fünf, weiter so,

Jan Keller, Wangen

Mit Deiner CD-ROM-Meinung stößt Du bei einigen MAN!ACS auf Granit – die Zukunft des Videospiels soll in linearen CD-Storys liegen? Niemals: Rechenpower ist wichtiger als Speicherplatz, 3-D-Animation schlägt Live Video – zumindest im Videospiel. Außerdem steht noch lange nicht fest, für welches Speichermedium sich Nintendo entscheidet.

LAST·RESORT



Eigentlich wollten wir Euch diesmal mit einer Symbiose aus Mr. "Tips & Tricks" und dem Sultan von Persien schocken. Doch in der Hexenküche kam uns Andy van Helsing in die Quere. Er stoppte das grausige Treiben am Macintosh und spielt sich selbst ins Rampenlicht...

Wer macht mit?

Drei prallvolle Seiten mit Tips und einen großen Players Guide zu "Sonic Spinball" haben wir diesmal zusammengestellt. Wenn Ihr selbst Cheats ausgetüftelt habt, winken bei Abdruck bis zu 500 Mark Belohnung. Bitte schickt uns nur Eure eigenen Tips – aus amerikanischen Magazinen abschreiben können wir auch. In diesem Fall gibt's natürlich kein Honorar – genauso bei Tricks, die wir bereits selbst herausgefunden haben.

Die Regeln

1. Karten (auch farbig) nur auf unliniertes Papier zeichnen.
2. Kontonummer, Kreditinstitut und Bankleitzahl nicht vergessen.
3. Nur eigenhändig ausgeknobelte Tips zu 16-Bit-Spielen einschicken.

Tips & Co. gehen an:
Cybermedia Verlags GmbH
Redaktion MAN!AC
Tips & Tricks
Wallbergstraße 10
86415 Mering

Yoshie's Cookie

MD

Wenn Ihr in diesem gleichermaßen witzigen wie kniffligen Spiel die wahre Herausforderung sucht, stellt Ihr Eure Kombinationsgabe im 99. Level unter Beweis. Um dorthin zu gelangen, schaltet Ihr die Geschwindigkeit auf "High", die Musik "off" und drückt auf Pad 2 gleichzeitig L, R, Select und Start. Jetzt könnt Ihr alle Runden zwischen 11 und 99 einzeln anwählen.



Secret Missions



Die folgenden Paßwörter zur "Wing Commander"-Fortsetzung schickte uns Katrin Gehring. Gebt sie im "Ace"-Modus unter dem Namen "Jetter" ein:

Borderzone	XGBBKGVMHW
Midgard	DBBZHGX420
Jotunheim	XGZZKCXVCX
Bifrost	5B7CKHYVLG
Valgard	3G3HKGWWRW
Vigrid	3VV4HHYC82

Skyblazer



Unserem tapferen Testerteam ist es zu verdanken, daß Ihr jeden einzelnen Level dieses Sony-Titels anwählen könnt.

Level 1
△
X
XX
△

Level 2
△ △
○ X
XX
△

Level 3
△ △
○ △X
○△ X
X○

Level 4
△
X
X △X
XX △

Level 5
△
△ X
○○
XX△△

Level 6
△△ X
○
○○△
X△△

Level 7
△△
△ X
○△ X
△X△△

Level 8
△△
△ △X
X○△
△X△△

Level 9
△△
○ △X
○○△
△X△△

Level 10
△△△
○ △X
X○
△X△△

Level 11
△△△△
△ △X
X△ X
△X△△

Level 12
△△△○
△ △
X○○△
△X△△

Mortal Kombat



Das versteckte Debug-Menü erscheint, wenn Ihr im Auswahlschirm "Start/Option" die Kombination ↓, ↑, ←, ←, A, →, ↓ drückt. Jetzt erscheint das Menü "Cheat enabled", in dem Ihr verschiedene Einstellungen vornehmen könnt. Über die acht Flags sind folgende Modifikationen möglich:



Flag 0: Spieler 1 muß den Gegner nur einmal treffen, um zu siegen.
Flag 1: Spieler 2 muß den Gegner nur einmal treffen, um zu siegen.
Flag 2: Reptile erscheint, wenn Ihr den Gegner "Double Flawless" schlagt. Als kleiner Gag scrollen im Hintergrund Peter Pan, Santa Claus und andere Gestalten am Mond vorbei.
Flag 3: Wählt als "1st Map" das "Pit" an und laßt Euch überraschen.
Flag 4: Vor den Matches gibt Reptile nützliche Hinweise. Die Gegner sind in der zweiten und dritten Runde durch einen Treffer k.o.
Flag 5: Ihr erhaltet unendlich viele Continues.
Flag 6: Die Computergegner führen immer ihre Finishing-Moves aus.
Flag 7: Vor dem hohen Gericht kämpft Ihr gegen ungewohnt starke Gegner.



Flag 4



Flag 0

Action Replay



Aladdin
7E036403 unendlich Leben
7E036703 unendlich Herzen
7E035B03 unendlich Continues
7E036910 unendlich Äpfel

Lemmings
7E0094FF 40 Minuten Zeit

Mortal Kombat
7E197204 Spieler 1 ist Reptile
7E02C101 (beide Codes eingeben)
7E1ACE05 Spieler 2 ist Reptile
7E02C102 (beide Codes eingeben)
7E000207 Kampf gegen Goro
7E000208 Kampf gegen Shang Tsung

Pocky & Rocky
Am Ende eines Levels während die Punkte abgerechnet werden:
7E00680F unendlich Energie
7E006609 unendlich Bomben
7E0F1295 unendlich Zeit
7E00E601 unendlich Streuschuß

Spiderman & X-Men
7E10F880 unendlich Energie
7E010003 unendlich Leben
7E063600 Spiderman springt höher

Super Turrican
7E04FB04 unendlich Leben
7E04FF0C unendlich Energie

Wing Commander
7E153D28 Schutzschild vorn
7E154F28 Schutzschild hinten
7E15A964 unendlich Blaster

WWF Royal Rumble
7E06DF03 Volle Kraft
7E06423A Volle Energie



Zombies
FFFA47000A unendlich Energie (1)
FFFAE7000A unendlich Energie (2)
FFFA750096 unendlich Schuß (1)
FFFB150096 unendlich Schuß (2)

Royal Rumble

Eine Art "Champion Edition" haben die Designer in "Royal Rumble" versteckt. Wenn zwei gleiche Spielfiguren in den Ring steigen sollen, drückt Ihr im Auswahlbildschirm Button L. Das "WWF"-Logo bleibt stehen und Ihr haltet die Knöpfe L und R gleichzeitig gedrückt. Nach kurzer Zeit drückt Ihr Select, um den gleichen Catcher auszuwählen.

Silpheed

In Game Arts effektreichem Ballerspiel ist eine geheime Levelanwahl versteckt. Drückt während des Intros ▼, ▼, ▲, ▲, ◀, ▶, ◀, ▶, A, B und dann "START". Im nächsten Bildschirm könnt Ihr per Knopfdruck einen der zwölf Level anwählen. Mit "13" bis "25" schaut Ihr Euch eine der Zwischensequenzen an.

▼ ▼ ▲ ▲ ◀ ▶ ◀ ▶ A B "START"

Um Euer Schutzschild jederzeit wieder aufzuladen, drückt Ihr wieder während des Intros ▶, ◀, A, ▶, ▲, C, B, ▼, ◀, B, A, ▲ und schließlich "START". Wenn Ihr den Cheat richtig eingegeben habt, könnt Ihr Euer Schild während des Spiels mit Button A aufladen!

▶ ◀ A ▶ ▲ C B ▼ ◀ B A ▲ "START"

Wolf Child

Die Levelanwahl funktioniert, wenn Ihr im Optionmenü A, B, A, C und dann A und B gleichzeitig drückt. Die Kombinationen in der Tabelle führen Wolf Child in die einzelnen Levels des Spiels:

Level 2	START
Level 3	B + START
Level 4	C + START
Level 5	B + C + START
Level 6	A + START
Level 7	A + B + START
Level 8	A + C + START
Level 9	A+B+C+START

(Die Feuertasten immer gleichzeitig drücken, danach START betätigen!)

Mega-Lo-Mania

Wenn Ihr in der ersten Epoche mit 200 Leuten im Gefolge starten wollt, gebt Ihr im entsprechenden Bildschirm als Paßwort **SIZCSVLOPNL** ein.

Aliens vs. Predator

Das geheime Optionmenü erscheint, wenn Ihr während des Intros wartet, bis sich das Mädchen in Stein verwandelt und dann Start drückt. Dann haltet Ihr Button L gedrückt, drückt nach rechts, Button X und wieder Start.

"START" L ▶ X "START"

Die Levelanwahl erscheint, wenn Ihr "Configurations" anwählt und ins Optionmenü schaltet. Haltet Button L, R, X und A auf Pad 2 gedrückt, dann drückt Ihr Start auf dem ersten Pad.

Pad 2: **L + R + X + A** Pad 1: **"START"**

Zool

Die Levelanwahl erscheint mit dem komplizierten Code unten. Sobald "Get Ready" erscheint, haltet Ihr L und R gedrückt und bewegt das Steuerkreuz zuerst nach ▼, dann nach ▲.

▼ ◀ ▶ ▼ ◀ ▲ ▼ ▲ ▶ ▲ ▶ ▲ A B

Micro Machines

Wenn Ihr Eure Rennen lieber auf Frühstückstischen und in Schubladen, statt auf sandigen Pisten fahrt, habt Ihr Euch mit Sicherheit schon "Micro Machines" zugelegt. Wie haben vier interessante Cheats herausgefunden. Alle müssen im Pause-Modus eingegeben werden.

Kein Leistungsverlust bei Zusammenstoß:

C ▲ ◀ ▶ A B A C

Schnelleres Fahrzeug:

▲ ▼ A B ◀ ▶ C

Unendlich viel Zeit:

B ◀ C ▼ ▲ ▼ ◀ ▼

Genauere Steuerung:

A ▲ B ▼ C ◀ ▶

B.O.B.

In MAN!AC 12/93 haben wir Euch die ersten 15 Paßcodes verraten, jetzt erfahrt Ihr, was Euch in den Levels von 16 bis 48 erwartet.

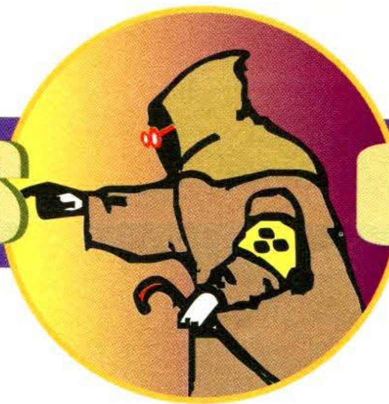
Level	Code
15	481376
16	713852
17	171058
18	743690
19	901588
20	574471
21	671255
22	103928
23	481773
24	144895
25	361497
26	574132
27	711894
28	775895
29	362687
30	704526
31	472149
32	775092
33	652074
34	614906
35	862341
36	605327
37	072251
38	635184
39	272578
40	605463
41	672451
42	575381
43	752790
44	265648
45	302653
46	845527
47	382975
48	426081

Global Gladiators

Programmierer David Perry hat ein geheimes Debug-Menü in seinem Spiel rund um Mic & Mac versteckt. Sobald Euch das Sega-Logo entgegenleuchtet, drückt Ihr auf Controller 1 nacheinander die Tasten C, B, A und START. Nur wenn Ihr das viermal schafft, bevor das Logo verschwindet, erscheint das geheime Menü.

C B A "START"

PLAYERS GUIDE



Der erste Ausflug in spielerisches Neuland entführt Segas Superigel zur Flipperinsel von Dr. Robotnik. Wir haben für Euch die fehlenden Levels von "Sonic Spinball" zusammenmontiert, damit Ihr in der rasanten Kugelei niemals den Überblick verliert (Die Karte von Level 2 könnt Ihr übrigens in der MAN!AC 1/94 auf Seite 63 nachschlagen).

Zur Abwechslung schiebt Sonic in Bonuslevels (k)eine ruhige Kugel: Habt Ihr alle Ringe eines Levels gesammelt, öffnet sich ein Bonusflipper, außerdem gibt´s zur Belohnung für jeden durchspielten Abschnitt eine weitere Extrarunde, in der Ihr Eure **Freunde** aus der Gewalt von Dr. Ivo Robotnik befreien müßt.

Unten seht Ihr alle Endgegner, die Ihr erst erreicht, wenn Ihr sämtliche versteckten Chaos-Edelsteine eines Flipperlevels eingesammelt habt.

Die putzigen Freunde kennen US-Fans aus Sonic-Comic und -Fernsehserie:











Bonusrunde



In den Elektroröhren hält der fiese Doktor Robotnik Eure Freunde gefangen.



Habt Ihr alle Ringe eines Levels eingesammelt, öffnet sich ein geheimes Sternentor...



...das Euch in eine Bonuswelt katapultiert. Hier spielt Ihr mit mehreren Kugeln, um Robotniks Wesen...



...zu zerstören und den Bösewicht in seine Schranken zu weisen. Zur Belohnung winken viele Punkte.

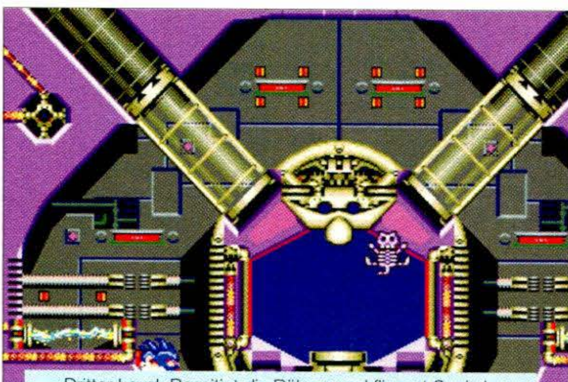
Die Endgegner



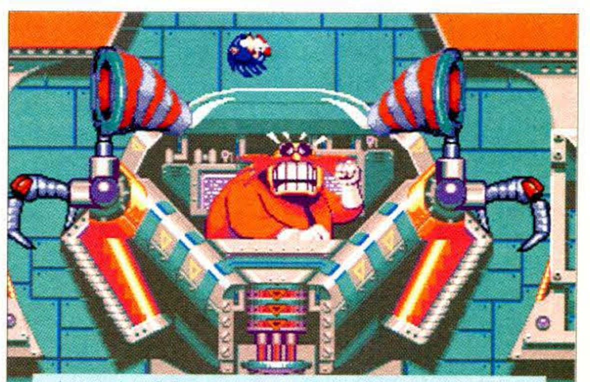
Erster Level: Versucht, zwische Rücken und Schwanz der Robotnik-Spinne zu kommen.



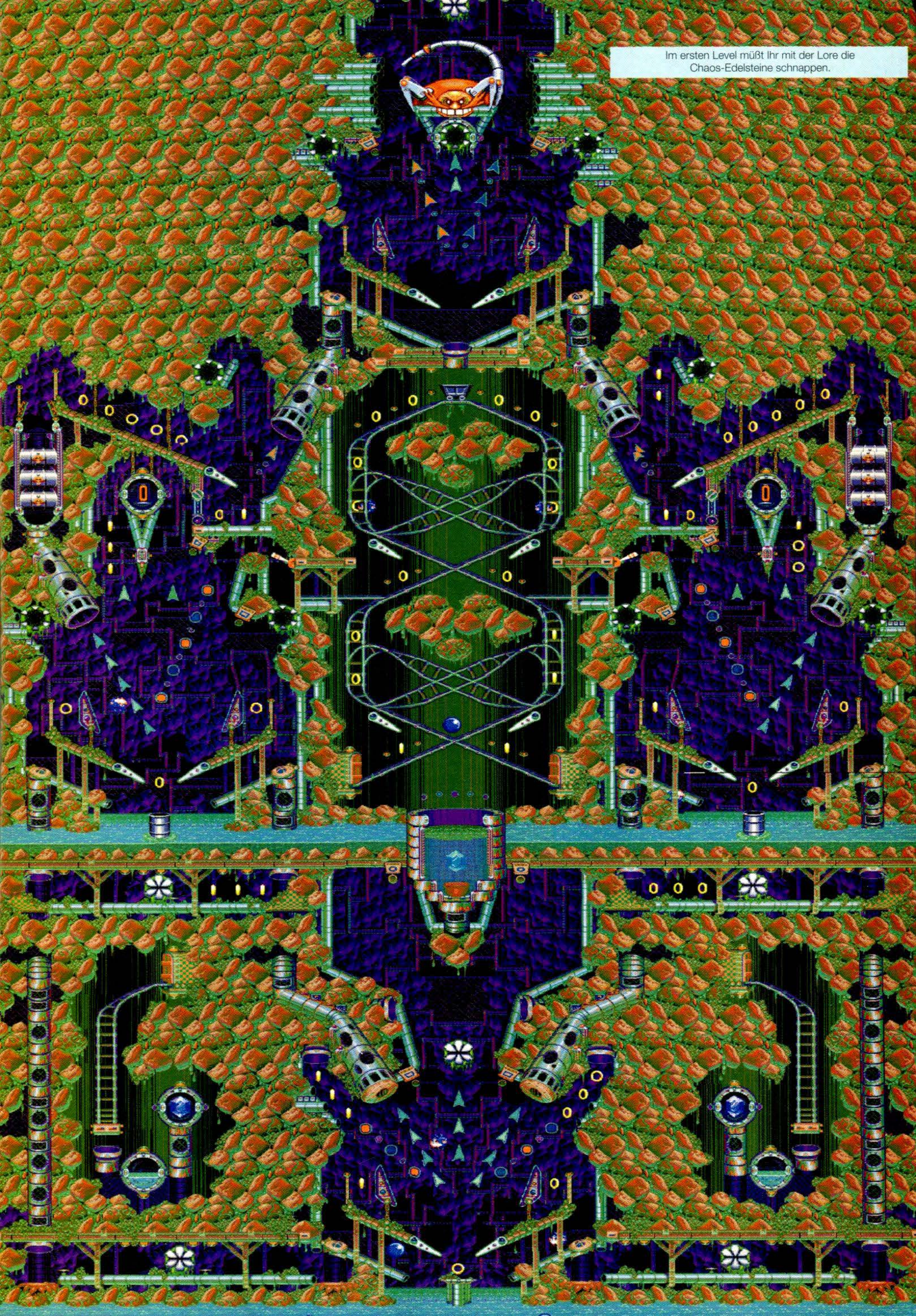
Zweiter Level: Katapultiert Sonic in den Hochofen, wo er immer nur einen Kopf erledigen kann.

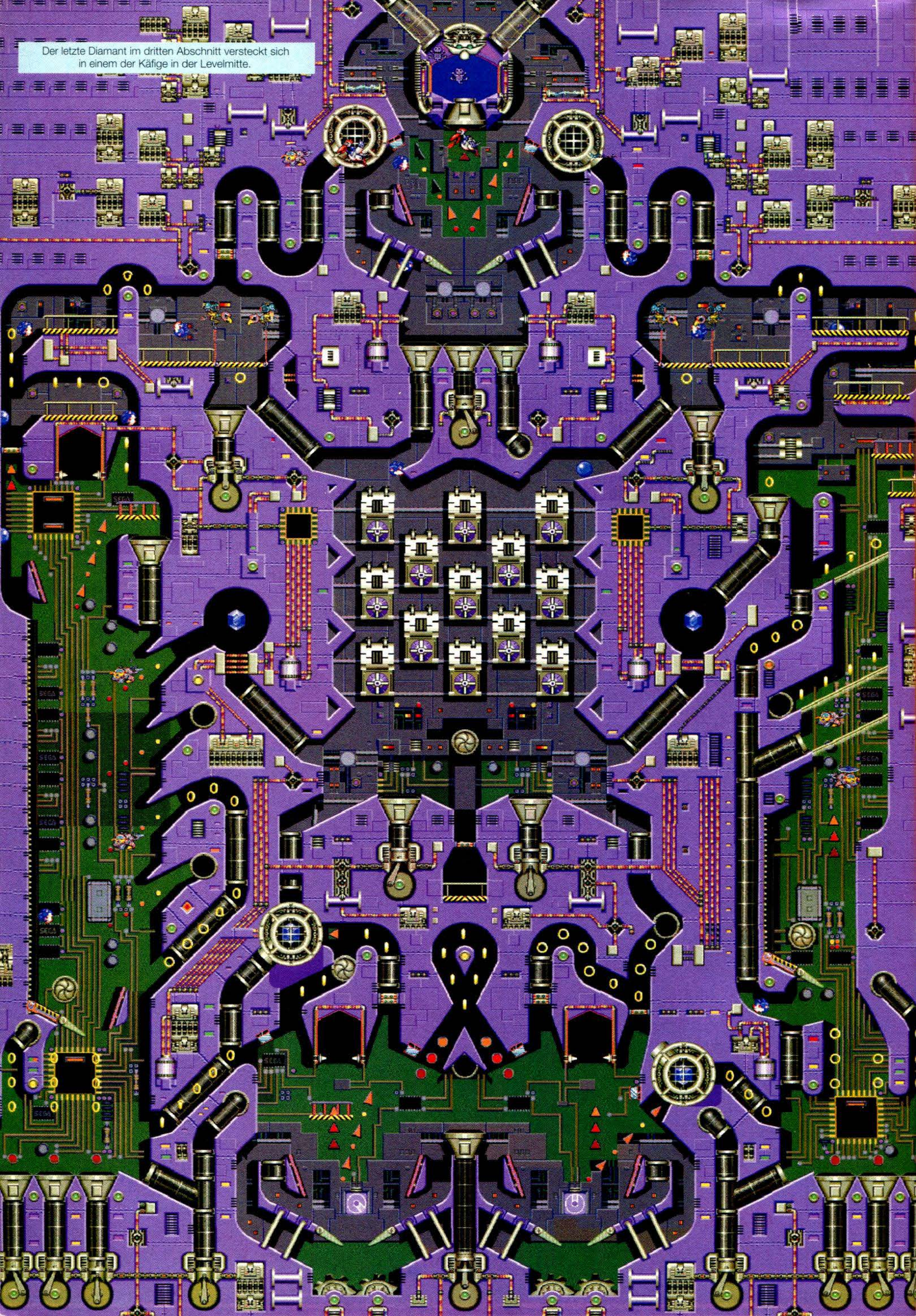


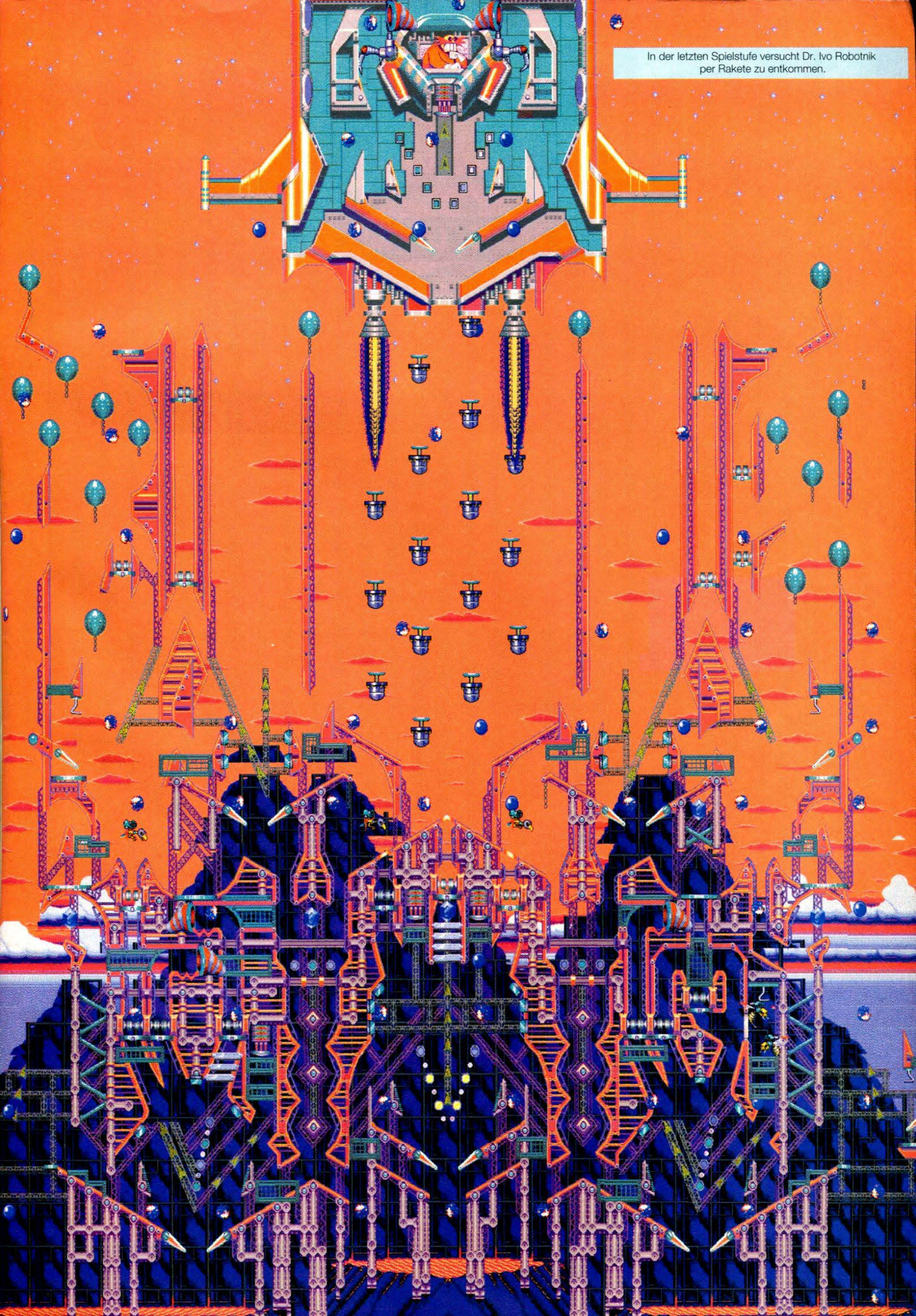
Dritter Level: Beseitigt die Röhren und flippert Sonic in das Innere der Verwandlungsmaschine.



Letzter Level: Ihr erwischt das Fluchtraumschiff nur, wenn Sonic die Abwehrsysteme abschaltet.


Im ersten Level müßt Ihr mit der Lore die Chaos-Edelsteine schnappen.


Der letzte Diamant im dritten Abschnitt versteckt sich in einem der Käfige in der Levelmitte.



In der letzten Spielstufe versucht Dr. Ivo Robotnik per Rakete zu entkommen.

NEXT TIME 3 94

MAN!AC NO. 3 ERSCHEINT AM 9.2.94

MAN!AC: LIVE AUS DER STADT DER SPIELE

In Las Vegas trifft sich jährlich die Spieleindustrie, um ihre Software-Innovationen einem internationalen Fachpublikum zu präsentieren. Ingo und Martin waren dort und haben sich vor und hinter den Kulissen umgesehen – Spiele en Masse!

Spiele-Entwicklung 1994

Aus eigenbrödlerischen Programmierfreaks wurden millionenschwere Entwicklungsteams. Wie entsteht ein Videospiel, was haben Regisseure und Schauspieler in der Branche zu suchen und welche Deutschen gehören zur internationalen Entwicklungselite?





3-D-ATTACKE AUF DEM 3DO

Mit Crystal Dynamics "Total Eclipse" und "Super Wing Commander" von Electronic Arts zischen zwei traumhaft schöne 3-D-Titel durchs Weltall. An Bord: Die MAN!AC-Crew, die Euch ihre kritischen Testergebnisse gerne vorlegt.

AUF BIEGEN UND BRECHEN

Nach unserem Joypad-Vergleich in dieser MAN!AC nehmen wir massenweise Joyboards unter die Lupe: Vom gnadenlosen Praxis-, bis zum Mikroschalter-Crashtest müssen die Sticks beweisen, was sie taugen.



BIG MOUTH

Nintendo grummelt: Nach "Mortal Kombat" ist das Videospiel-Image wieder so schlecht wie vor zehn Jahren. Das Prügelspiel wirkt auf Industrie und Öffentlichkeit wie ein rotes Tuch – nur Acclaim freut sich der klingenden Kassen •• Die nächsten Game-Boy-Spiele von Konami entstehen in Europa: Zwei deutsche Programmier-Teams haben die Arbeit an prominenten Umsetzunen bereits aufgenommen. •• Auch Hudson setzt auf deutsches Know-How und beauftragte Blue Byte mit der Super-NES-Umsetzung eines Multi-Player-Gesellschaftspiels. Ob auch das Mega-Drive-"Bomberman" aus Deutschland kommt?

GOOF TROOP

BRANDNEU!

HOL DIR DEN SCHATZ DER PIRATEN!



Hier ist er, der allerneueste Schatz für Dein Super Nintendo™: das Walt-Disney-Abenteuer Goof Troop.

Goofys Freunde Pete und PJ werden von Piraten entführt. Gemeinsam mit Max, seinem kleinen Freund, macht Goofy sich auf den Weg, die beiden aus den Händen von Keelhaul Pete, dem Terror der Tropen, zu befreien.

Auf verschlungenen Dschungelpfaden, durch dunkle Kerker, vorbei an explodierenden Kanonenkugeln und gegen Horden wilder Rauhbeine mußt Du mit Goofy bis zur Piratenfestung vordringen. Doch vergiß die geheimen Schlüssel nicht!

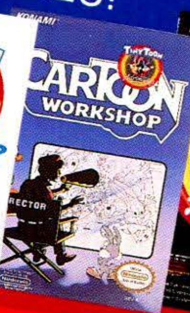
Goof Troop: für 1–2 Spieler, 5 Levels randvoll mit Freibeutern und Rätselspaß, mit Paßwortfunktion und deutschen Bildschirmtexten, nur für Super Nintendo™.

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM





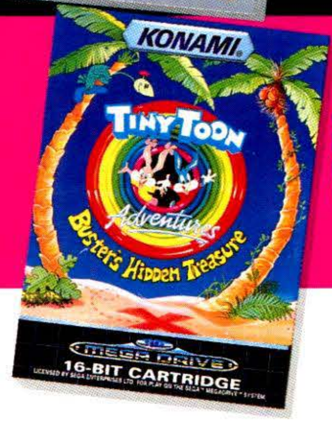










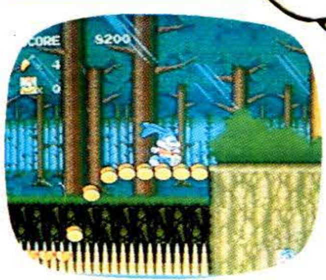


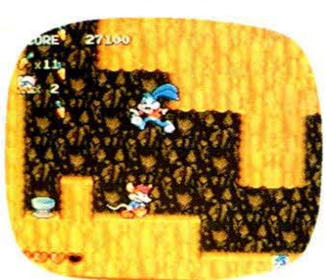
GAME BOY™

Nintendo Entertainment System

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA MEGA DRIVE


Screen: Sega Mega Drive


Screen: Sega Mega Drive

Endlich sind sie da!

Die neuesten Abenteuer sind zugleich das Beste von den Tiny Toons für Deinen Game Boy. Tiny Toon Adventures sind die Renner auf den meistgekauften Videospielesystemen der Welt.

Montana's Movie Madness: Große Figuren. Excellente Steuerung. Jede Menge irrwitzige Gags. Herrliche Bonusspiele wie Fußball, Tauziehen oder Basketball. Neueste Spieltechniken: zum Beispiel Superspurt. Buster übersteht alle Tricks und Intrigen von Montana Max. Im 5. Level geht's richtig stark ab. Buster...der mit dem Max tanzt. Hol's Dir!

Power Play 3/93 schreibt:
"...Super...Technische Perfektion ist bei KONAMI-Produkten fast Standard, aber Tiny Toon Adventures hebt die Meßlatte noch in die Höhe."














Screen: Sega Mega Drive



Beide Screens: Super Nintendo Entertainment System




KONAMI®

SuperstarkerVideospieleSpaß